



3





**Издательство  
“Инфорком–Пресс”**

Россия, 125124,  
Москва, А-124, а/я 70  
Тел./факс (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su

**Административная группа:**

Николай Рыжов,  
Ирина Симонович

**Редакционно–издательская  
группа:**

Андрей Алексеев: *верстка,  
дизайн*

Сергей Бобровский: *Strategy,  
Action,  
Wargames*

Дм. Браславский: *Management,  
Adventure*

Георгий Евсеев: *Adventure,  
RPG,  
Puzzles*

Сергей Пацюк: *Hardware,  
дизайн*

Вакантно: *Simulation*

Вакантно: *Arcade*

Вакантно: *Sports*

**Координатор:**

Сергей Симонович

**Учредитель:**

АОЗТ “Инфорком–Пресс”

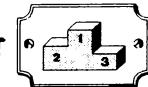
**Благодарности:**

Особую признательность выражаем нашим семьям, которые “поддерживают огонь” в домашних очагах, пока мы “горим” на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частичку души для дружеской поддержки и технической помощи.

**СВЕТСКАЯ ХРОНИКА**



**РЕЙТИНГ**



**СВЕТСКАЯ ХРОНИКА**



**ТРЕПАНАЦИЯ**



**НОВИНКИ**



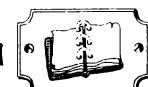
**ЭКСПЕРТИЗА**



**ХОДУЛИ**



**В ПОТОКЕ НОВОСТЕЙ**



**РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА**



**2 Рынок компьютерных игр в России есть!**

Интервью с директором отделения программных разработок фирмы "Дока" Анатолием Шевчуком.

**9 Лучшие игры мира**

На этот раз кроме 100 самых успешных коммерческих игр мира мы добавили список 40 самых популярных некоммерческих программ.

**14 Интервью с фирмой "Никита"**

"...Практически все игровые компании, и мы в том числе, сейчас переходим на Windows-95..."

**19 Русская рулетка**

"...По сути, это первая игра, которую отечественная компания пытается РЕАЛЬНО ПРОДАВАТЬ в России..."

**22 Пять арканоидов**

"Арканоиды появились на свет с первыми персоналками и, как не странно, прекрасно чувствуют себя и сегодня".

**28 Осенняя павина'96**

Обзор более чем сорока лучших игр, которые встанут на наши компьютеры в конце этого года.

**46 Chaos Overlords**

"Это очень интересная игра, если Вы сумеете преодолеть нелегкий начальный период обучения".

**48 DeathKeep**

"Если Вы рассчитываете увидеть новое слово в жанре RPG, чего уже давно ждут его любители, то Ваши ожидания не оправдаются".

**50 Cyberia 2**

Продолжение захватывающих приключений Зака, оказавшегося заложником в схватке Картеля и Альянса Свободного мира.

**59 В потоке новостей**

Динамичный обзор самых свежих новостей мира компьютерных технологий. Факты, сенсации, информация и просто слухи.

**64 Где купить наши издания**



# Рынок компьютерных игр в России есть!

## Но кровь питься не будет

**Интервью с директором  
отделения программных  
разработок фирмы DOKA  
Анатолием Шевчуком**

“Я не играл с ним, — произнес наконец Поль. Выпрямившись, он встал перед матерью, расправил плащ и глянул туда, где на полу еще темнела кровь Джамиса. — Я не хотел его убивать.”

**Фрэнк Херберт, “Дюна”**

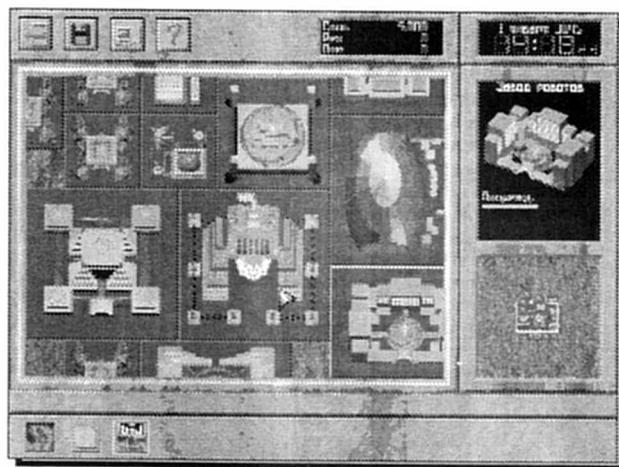
Фирма “Дока” появилась в конце 80-х годов на волне бурно тогда развивавшихся НТМ, не имевших подчас к научно-техническому творчеству молодежи ни малейшего отношения. Однако Зеленоградский Центр представлял из себя приятное исключение. Полузакрытый подмосковный город формально считается до сих пор Москвой (если судить по адресу — Москва, г. Зеленоград) и битком забит “почтовыми ящиками”, занимавшимися различными высокотехнологичными приложениями. Очень чистый, очень зеленый и очень аккуратный, выделяющийся своей нешаблонной архитектурой, он просто не мог не породить соответствующие своему имиджу цивилизованные структуры. Занимаясь разработкой программ и выполняя в первые годы своего существования заказные работы (по тем временам это было вполне естественно, ведь ПО массового спроса тогда не покупалось вообще), “Дока” постепенно начала пытаться все же создавать и программы, рассчитанные на массового потребителя. Это были, в частности, и компьютерные игры. Достаточно вспомнить **Well-tris**, сделанный А.Пажитновым.

В первые годы фирма ориентировалась исключительно на Запад, по ряду

очевидных причин, однако в последнее время ситуация изменилась качественно. “Дока” стала ориентироваться В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ на российский рынок и сегодня известна на нем, пожалуй, даже немногим больше, чем те фирмы, чьи имена несколько лет назад были на устах у игровой российской тусовки.

Всего “Дока” выпустила несколько десятков игр, для DOS, для Windows, для других платформ, однако объемные игры с анимацией, массивным звуковым оформлением и полноценным сценарием, относящиеся не к жанру головоломок, появились лишь в последние годы. И на первом месте конечно будет **Total Control**, нечто среднее между **Dune 2** и **Command & Conquer**, причем игра выполнена полностью на русском языке, начиная от всех надписей и кончая закадровым голосом.

Подробную “раскрутку” этой игры Вы сможете прочитать в наших изданиях **CD-ROM Review №3**, и в **PC-Review №27**. Собственно, **TC** и выдвигает “Доку” на первое место среди других отечественных игровых разработчиков, которые обещают невероятно навороченные игры, превосходящие лучшие западные аналоги, уже несколько лет, но пока кроме обещаний мы с Вами ничего не видим. Тем более, что компьютерные технологии уходят вперед слишком быстро.



Фрагмент игры **Total Control**

Хотя некоторые фирмы все же выпускают на западных рынках достаточно сложные и интересные игрушки, но о России они как бы "забывают", и не будет ли поздно "вспомнить" о ней через несколько лет, когда рынок уже будет оккупирован другими компаниями?

**В** Расскажите пожалуйста нашим читателям, каковы, на Ваш взгляд, основные тенденции развития мирового и российского игрового компьютерного рынка.

**О** Мое мнение основывается на впечатлениях от двух крупных выставок — CeBIT и CTS.

Если первая выставка стала как бы суще, выхолощенное и прагматичнее, во всяком случае играм на ней стало уделяться меньше внимания, то вторая, пре-восходящая по популярности даже EEE, посвящена практически одним компьютерным играм.

Основное впечатление однозначно — РС-платформа задавила всех! Сейчас на РС приходится около 60 процентов развлекательного софта по отношению к приставкам, еще с год назад соотношение было противоположным. И дела у приставок идут все хуже и хуже.

Буквально на глазах гибнет 3DO. Sony, чтобы выжить, объединяется с Sega-Saturn. Относительно неплохи дела пока что у PlayStation, да еще все ждут 64-разрядную Nintendo.

Что касается взаимоотношений между производителями и издателями, то здесь явно прослеживается тенденция к монополизации игровой индустрии. Крупные фирмы становятся все крупнее, а мелкие мельчают, исчезают совсем или в лучшем случае покупаются с потрохами, например, фирма Ocean приобрела Infogrames. То же самое по всей видимости произойдет и с всеми любимой Sierra. Кстати, фирма MicroProse в 3-м и 4-м кварталах понесла убытки, и казавшееся таким устойчивым положение знаменитой фирмы значительно пошатнулось, нанеся урон и ее престижу (неуспех *This Means War!* яркое тому подтверждение).



Фрагмент игры *Total Control*

Кроме того, необходимо отметить тенденцию к созданию игр для Интернета или по меньшей мере реализации его поддержки. Id со своим *Quake* поняла это несколько раньше других, и теперь остальные фирмы стремятся не отстать от конкурентов. Activision например продает свои интернетовские игры в пустых коробках. Документация, электронный адрес сервера — и все!

Самыми же объемными рынками сбыта игровой продукции остаются, помимо, естественно, США, в первую очередь Германия и Англия. В других странах ситуация несколько поуже. В Германии, кстати, программной индустрии оказывается существенная государственная поддержка, вплоть до борьбы с пиратами.

Что касается России, то сегодня уже можно с уверенностью заявить — рынок компьютерных игр в России есть! Пока он, конечно, маленький, но он есть и отвечает всем критериям настоящего компьютерного рынка. Характерной его особенностью, впрочем типичной практически для всех других европейских стран, является повышенный спрос на локализованные продукты. Русский текст, русская речь, русская документация, все это воспринимается покупателями очень доброжелательно.

В отношении его объема можно привести такие цифры — если игра будет стоить в розницу 20-30 долларов, то в месяц можно продавать тысячи по три



копий, в год соответственно где-то около 50000 (Ред.: а если продавать по 10 долларов, как по крайней мере планировала делать фирма "Никита", то цифры должны быть больше не в два раза, а в три-четыре).

Еще одной особенностью российского рынка является такая его характеристика: если за рубежом компьютеры приобретаются для использования в домашних условиях, то есть преимущественно для игр, примерно 46 процентами пользователей, то в России эта цифра перевалила за 50-процентный рубеж и составляет 52%, имея при этом явную тенденцию к росту.

Мы сегодня строим свою маркетинговую политику однозначно — сначала продажи в России, потом на Западе. Хотя источники доходов пока обратны, но в будущем, и как мы надеемся, недалеком, эта ситуация изменится.

**В** Ваше отношение к интернетовскому топу-100 лучших игр? В частности, к ее первой пятерке — *Civilization 2*, *Command & Conquer*, *Warcraft 2*, *Wing Commander IV*, *Descent 2*.

**О** Ко всем подобным опросам я отношусь неоднозначно, так как они все по сути являются локально-репрезентативными, тем более, что в Интернете достаточно специфичная публика. Существует немало игр с изумительной игральностью, но они не всегда попадают на вершину подобных чартов. Самый яркий пример — *Worms*.

Впервые эта игра была реализована

**В** Вы не собираетесь локализовать эту игру, в частности, перевести песни червей?

**О** Пока нет (смеется).

**В** Каковы сегодня взаимоотношения между российскими фирмами, занимающимися разработкой и распространением компьютерных игр для PC?

**О** О конкуренции речь пока, конечно, не идет. Надо отметить, что у нас в России пока выходит немного действительно полноценных компьютерных игр — 3-4 продукта в год. Это же очень мало! Более того, их оценки западными экспертами сильно разнятся. Например, *Sea Legends*, выпущенная компанией "Мир-Диалог", получила в некоторых журналах всего около 30 процентов *playability*.

Интересен некий акцент отечественных разработчиков на создании авиамимитаторов, что само по себе требует высокой профессиональной и математической подготовки. Надо обязательно выделить **SU-27** с отменной играбельностью, оригинальную **PIKE**, леталку **Буки**, давно обещанный имитатор от **Maddox Games**. Мы сами выпускаем CD-ROM справочник по **Миг-29** с множеством видеоставок и в принципе вынашиваем планы создания своего летного имитатора.

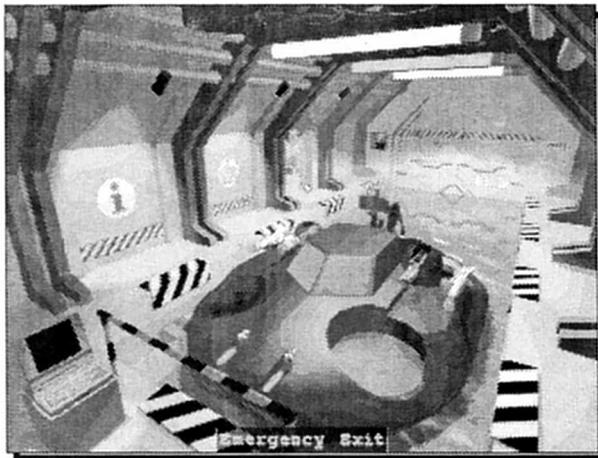


и представлена широкой публике на Амиге. Автор подал ее на конкурс, но ничего не выиграл! Однако Team 17 немножко доработала ее, и получился настоящий шедевр, хотя сама идея, очевидно, очень проста. Все же игра невероятно увлекательна. Теперь *Worms* настолько популярны на Западе, что "песни червей" там даже крутят по радио!

(Ред.: в Интернете *Червячки* тоже оцениваются высоко, они стоят в первой тридцатке лучших игр, что для жанра *Puzzle* уже само по себе невероятное достижение).

Насколько мне известно, некоторые наши фирмы пытались самостоятельно создать игру *adventure*-жанра, но пока ни у кого это еще не получилось. Основная причина, конечно, в финансировании такого проекта, где большой объем графики имеет решающее значение.

Мы всегда выступали и продолжаем выступать за кооперацию между отечественными фирмами. Конкурировать в наших условиях пока просто бессмысленно, а объединение усилий хотя бы в области издания игр, а это сегодня пожалуй самая большая проблема, могло бы многим помочь. Однако некоторые фирмы коопера-

Фрагмент игры *PIKE*

ции пока боятся, возможно из-за нехватки ресурсов.

Но процесс некоей монополизации заметен и у нас. В частности, недавно в компанию R-Style пришла большая команда компьютерных художников и мультимедиа-программистов, команда действительно мощная. С какой целью они взяты на работу, понятно — хотят делать игры.

(Ред.: по абсолютно достоверным данным, по крайней мере еще одна московская компания (не компьютерная), имеющая солидные финансовые средства, открывает отдел по разработке игр. Причем в нем планируют работать несколько художников и программистов, выпустивших на Западе трехмерную а ля *Doom* игру-стрелялку для *Windows-95*).

**В** Сид Мейер создал свою *Цивилизацию* практически в одиночку. Разработка *Total Control* заняла у группы из примерно 5 человек почти год, то есть 5 человеко-лет. На что в основном уходят ресурсы при разработке подобных сложных игр?

**О** Ну конечно в первую очередь требование качества игры, чтобы она без проблем работала на самых разных конфигурациях компьютеров. Мы же писали с нуля практически все! Поддержка музыкальных плат, SVGA-графики, интерфейсная оболочка, все это само по себе требует больших усилий. На тестирование уходит очень много времени, мы ведь не можем

пока платить геймтестерам, как это принято на Западе. И, конечно, большие объемы графики и анимации в отличие от *Цивилизации*, в которой все достаточно схематично и условно.

**В** Хорошо всем известная *Dune 2* весьма проста в реализации, работая даже на 286-х машинах с 640 Кб памяти, и очень играбельна. Вы не думали о возможности создания подобных относительно простых стратегических игр?

**О** Да, мы обязательно будем выпускать подобные игры. В ближайшем будущем — до конца этого года, выйдет *Total Control*

**2**, он будет проще, чем первая игра, и более ориентирован на тактические схватки, как *Command & Conquer*. Конечно, сохранится (и сильно улучшится) SVGA-графика, появятся новые саундтреки, будет поддерживаться игра по сети. Эта вторая версия явится своего рода срезом оригинального *Total Control*, с тем-же игровым engine, но с другим сюжетом.

**В** В принципе все проблемы программирования, связанные с поддержкой графики, различных музыкальных плат, сетевых режимов, и особенно переносимости, снимаются при переходе на *Windows-95* при использовании их библиотеки *DirectX*. Но стратегические игры *This Means War!*, *WarHammer*, разработчики которых пошли этим путем, потерпели откровенную неудачу, несмотря на отличные сценарии и играбельность. Причина этой неудачи в обеих случаях одна — невероятная медлительность даже на быстрых 486-х компьютерах с большими объемами памяти и тем не менее низкое качество изображения.

**О** Мы обязательно будем переходить на *Windows-95*. А что касается неудач этих игр — я считаю, что это исключительно проблемы программистов. Мы, без сомнения, постараемся сделать наши игры аналогичного жанра, да и других, гораздо лучше.

**В** Каковы Ваши планы на ближайшее, и не очень, будущее?



О, идей очень много, но как обычно, возникает стандартные для наших условий проблемы с финансированием.

Нашей сильной стороной безусловно является высокий уровень профессионализма при работе с компьютерным видео. У других фирм свои особенности, например "Maddox Games" выделяется в области работы со звуком. Соответственно, на основании своих сильных сторон мы и планируем наши игры.

Готовится к выпуску военный симулятор, представляющий некий аналог американской операции против Ирака "Буря в Пустыне". Страны в игре конечно выбраны абстрактные, но идеология конфликта весьма похожа на вышеупомянутую операцию, это своего рода ответ на попытку покушения на жизненные интересы крупной державы. Конечно, Вы сможете попытаться выиграть как за одних, так и за других. Театр военных действий будет представлять собой вид сверху — обзор с некоторой высоты.

В игру планируется заложить имитацию большого типа вооружений, используемых сегодня в армиях разных стран, их будет много, около ста, с реальными тактико-техническими характеристиками, есть большие группы пользователей, которые любят подобные игры, в которых надо учитывать тактико-технические характеристики вооружения и оптимально их использовать. В этой игре будет очень много видеоставок, мы постараемся оптимально использовать имеющиеся у нас уникальные материалы по военной технике.

Уже близка к завершению **Игра в Куклы**. Вы сможете смоделировать некую виртуальную куклу типа Барби, ее лицо, фигуру, прическу, цвет волос и глаз, да практически все! Эта кукла отображается в трехмерном виде, затем Вы сможете одевать ее, самостоятельно придумывать наряды, мастерить выкройки, в общем для девочек это будет шикарная игра.

После подготовки Вашей куклы Вы сможете "выпустить ее в свет" — в набор небольших квестиков и посмотреть, как она будет выглядеть в окружении массы

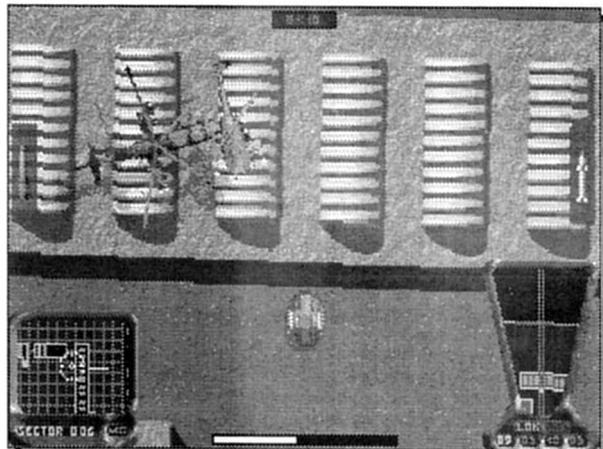
поклонников (конечно, наверное, не стоит идти на званый прием в кроссовках и драных джинсах).

Уже практически готов к выходу свой собственный **Пинбол**, мы сделали для этой игры несколько очень оригинальных столов.

Надеемся к "Анографу" продемонстрировать большинство этих игр.

На этапе активной разработки находится проект **Temporal Intergalactic Patrol Service**, своего рода "Патруль Времени". Это типичная 3D-игра, в которой Вы передвигаетесь на машине времени — своеобразном трансформере, который может превращаться или в боевого робота, или в летную капсулу.

Для оказания влияния на возможные события в будущем Вам надо будет предпринять, переместившись во времени, ряд действий для предотвращения возможных нехороших последствий. В частности, Вы попадете как в далекое будущее, так и в Древний Египет, причем путешествие в игровом лабиринте сделано очень оригинально. В частности, если внутри некоторых объектов, будь то древние развалины или космическая станция, будет использована плоскостная модель, как в **DOOM**, то после выхода на поверхность, а иначе весь лабиринт не пройти, игра превращается в летний имитатор. Характерной особенностью **TIPS** будет очень разный антураж для каждого из уровней. Опять-таки это требует больших объемов графической работы.



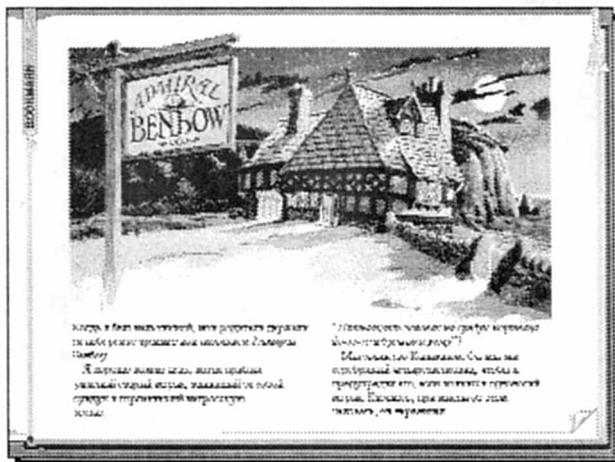
Фрагмент игры **PIKE**



Мы готовим еще два пока что секретных проекта, и вскоре, возможно, официально объявили о них.

Также мы планируем издавать и игры других компаний, как российских, так и зарубежных. В частности, это уже упомянутая **PIKE**. Мы также ведем переговоры о локализации двух вертолетных симуляторов **Apache Longbow** и **Hind Mi-24**. Самое интересное, что, несмотря на то, что это две разные игры, Вы можете играть по сети друг с другом, один в кабине "Апача", второй в кабине "Ми"!

Готова к изданию в России своеобразная компьютерная книга **Остров Сокровищ** от Europress. Это не совсем то же, что **Living Books**, это выглядит действительно как настоящая книга, вы можете страницы перелистывать, только всё мультипликационное. Мы, кстати, при озвучивании этой "книги" записывали голоса профессиональных таэтральных актеров.



Фрагмент игры **Остров Сокровищ**

За рубежом сейчас набирает обороты пакет для создания компьютерных игр **Klik & Play** той же фирмы Europress, с которой у нас прочные партнерские отношения. С его помощью можно создавать относительно простые игры типа **Tower Assault** (вид сверху), и сохранять их в архивных файлах. Детей подчас просто невозможно оторвать от этой программы! Кроме того, в России мы планируем продавать этот пакет несколько дешевле, чем он продается на Западе.

Вообще планируется еще много других игр, которые находятся или на стадии подписания договоров, или уже локализуются.

Например, скоро мы издадим спортивный менеджмент — **F1 Manager** фирмы Software 2000, конечно, на русском языке.

**В** Эта игра вообще-то оценивается как довольно сложная, настолько точно в ней учтены все нюансы реальной атмосферы, если можно так сказать, околоночной коммерческой тусовки. Кроме того, в этой игре требуется очень хорошее знание устройства гоночного автомобиля и вообще мира Формулы-1. Одна многолетняя история с автоподвеской чего стоит.

А почему, на Ваш взгляд, в России не очень распространены спортивные игры? Даже по скромным попыткам опроса общественного мнения видно, что спортивные имитаторы футбола, хоккея, баскетбола никогда не привлекают к себе повышенного внимания несмотря на то, что сами эти игры (не компьютерные) у нас очень популярны?

**О** Да, в нашей стране спорт действительно популярен, но на Западе он более раскручен, он там ближе к некоему шоу. Звезды-кумиры болельщиков постоянно выступают по телевидению, идет мощная рекламная кампания. За рубежом со студенческой скамьи ребят практически в обязательном порядке приучают к спортивному образу жизни, вообще студенческий,

молодежный спорт там развит очень сильно, а у нас все ограничивается сидением за телевизором.

**В** Да, возможно поэтому и не удается влиться в имитацию игры полностью, если сам не пинал мячик. Скажите, а у Вас не возникало идеи создать игру в стиле фэнтэзи, допустим что-то типа **Warcraft**?

**О** Опять-таки здесь все упирается в графику. Это очень объемный и трудоемкий процесс. Кроме того, художнику



должны прийти в голову соответствующие образы, которые он сможет воплотить в реальных картинках. Так что кто знает, может когда-нибудь и сделаем.

Но НЕТ! Мы таких игр делать не будем. Даже наш **Total Control** по сценарию не содержит сцен гибели людей, там уничтожаются только роботы и боевые машины.



**В** Как складываются Ваши взаимоотношения с авторами игр?

**О** Мы практикуем индивидуальный подход к каждому. Одни предпочитают процент с продаж, другие постоянную зарплату, третьи и то, и другое. Есть люди, которые ушли от нас в те же банки или уехали за границу, но мы продолжаем им выплачивать соответствующие проценты. К сожалению, как иногда показывает практика, когда продукт завершен, то амбиции его создателей резко возрастают. Но дело в том, что сегодня у нас, если быть откровенными, переизбыток программистов, причем хороших программистов. А вот нехватка компьютерных художников ощущается достаточно остро. Уже сегодня зарплата художника (не ведущего) у нас находится где-то на среднеевропейском уровне.

**В** Не секрет, что сегодня в России весьма популярны "зубодробительные" игры типа **DOOM** или **Mortal Kombat**. Да и за рубежом спрос на них высок. Не планировали ли Вы, может быть из чисто коньюнктурных соображений, сделать что-нибудь типа **МК** — ведь тогда и на Западе, и в России спрос наверняка будет обеспечен.

**О** Ну во-первых, в Европе не все страны так спокойно относятся к подобным играм. Например, крупнейший в Европе германский рынок довольно строго относится к выпуску таких "шедевров". В России — да, спрос наверняка был бы неплохим.

**В** Ваши пожелания отечественным разработчикам одиночкам? Не секрет, что сейчас немало таких фанатиков, мечтающих написать компьютерную игру. Что бы Вы могли им посоветовать?

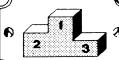
**О** Сегодня в одиночку невозможно сделать полноценную коммерческую игру. Слишком большие объемы графики, анимации, музыки, программирования, и конечно тестирования. Пожалуй наиболее реальный шанс для таких одиночек — это создание небольших игр для сборников, которые пользуются определенным спросом. Денег здесь не заработать, но для саморекламы, самоутверждения, самораскручивания это вполне подходящее занятие. Только надо быть готовым к тому, что если Вы приносите свою игру в фирму, подобную нашей, то вполне возможно, что Вам придется переписывать все с нуля!

**В** А как-же **Worms** — простая игра, которую, как Вы сами сказали, написал одиночка?

**О** Ну это исключение. Здесь не надо забывать, что про эту игру никто так бы и не узнал, если бы за нее не взялась мощная команда Team 17. Кроме того, очень и очень многое упирается в раскрутку игры, которая стоит весьма приличных денег.

Ну что ж, спасибо за интервью, и давайте вместе с нашими читателями пожелаем "Доке" стать в ближайшие годы фирмой-разработчиком и фирмой-издателем, не уступающей по размерам **Electronic Arts**. А еще лучше — превосходящей ее!





## Лучшие игры мира

### Выпуск 191, неделя 35 26 августа 1996 года

Составляется в Интернете  
любителями компьютерных игр  
всего мира

На этот раз мы решили добавить сюда еще один список — 40 самых популярных и наиболее часто выгружаемых некоммерческих игр — shareware, freeware и public domain. Связано это в первую очередь с тем, что за последние месяцы буквально на наших глазах возрождается из пепла забытый старый, но очень любимый нашим журналом жанр — Interactive Fiction (IF), интерактивная литература, или текстовые'aventury. Сегодня 15% всего списка занимают именно эти игры! А еще месяц назад здесь в топе их было не найти.

Все началось с игры Эндрю Плоткина **So Far**. Сложная адвентюра с элементами обучения настолько пришлась по вкусу играющим, что они бросились раскапывать другие забытые игры этого жанра. Кроме того, и профессиональные разработчики начали заполнять возникшую нишу новыми творениями, как бесплатными, так и полукоммерческими. Более того, **So Far** уверенно держится на третьем месте, пропуская вперед только более менее полноценные shareware-версии **Quake** и **Duke Nukem 3D**.

Обратите внимание — игра Плоткина опережает знаменитого Дюка! Более того, сейчас на подходе НОВАЯ игра Плоткина **A Change in the Weather**, и еще одна IF-адвентюра **The Magic Toyshop** Гарета Риса. Так что жанр этот возрождается очень и очень стремительно.

Неожиданно проявившийся в летнее время — возможно, немного сказались и отсутствие хороших игр, интерес к этому жанру — он предсказывался нами, кстати, достаточно давно, не смог не оказать влияния и на коммерческий топ ста лучших игр. Коммерческий коробочный сборник "Masterpieces of Infocom" лучших игр знаменитой фирмы Infocom (издателем выступает Activision), о чём мы уже подробно писали, занимает 50-ю

строчку в таблице, и, похоже, намерен продолжить свое восхождение по грядкам **Stonekeep**, **AH-64D**, **Caesar 2** и других!

Кроме IF, среди свободно (freeware) распространяемых игр в этом списке на высоких местах, так называемые Rogue-подобные игры — **Nethack**, **Ancient Domains of Mystery**, **Angband**. Обозначение их жанра как RPG не совсем верно. Это, подобно IF, разновидность игр, имеющая свои традиции и долгую историю, но оставшийся в стороне от основной дороги прогресса коммерческих игр, благодаря нетребовательности к ресурсам компьютеров. Мы обязательно расскажем о таких играх подробнее в одном из ближайших номеров.

#### Обозначения:

TH : место на текущей неделе;

ПН : место на прошлой неделе;

ЧН : число недель, когда игра находится в списке;

ВМ : высшее место в топе, когда-либо занимаемое раньше.

-↑ : новое попадание в список;

↑ : игра поднялась в списке выше;

↑ : резкий скачок вверх;

{F} : freeware-версия;

{D} : демо-версия;

{S} : shareware-версия;

{R} : зарегистрированная версия;

{C} : только CD-ROM;

{W} : только Windows;

{O} : только OS/2;

#### Жанр:

AC : action-жанр

AD : адвентюра

AR : аркада (новая)

FI : драка (новая)

IF : интерактивная литература (новая)

PL : платформы-лестницы

PU : головоломка

RA : гонки (новая)

RP : RPG

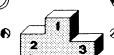
SH : убей-их-всех (новая)

SI : симулятор

SP : спорт

ST : стратегия

WG : военная игра (новая)



Интересно, что жанры игр были также более четко формализованы.

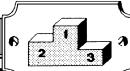
Примечание: чем отличается стратегия от wargame? По-видимому, тем, что в чисто военных играх основной

акцент сделан на ведение военных действий, а в стратегиях приходится значительную часть времени заниматься добычей и распределением ресурсов.

## Лучшие 40 некоммерческих игр мира

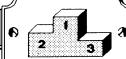
ТН	ПН	ЧН	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр	ВМ
1	1	26	<b>Quake</b> {share}	<i>Id</i>	SH	1
2	2	61	<b>Nethack 3</b> {free}	<i>DevTeam</i>	RP	1
3	4↑	8	<b>So Far</b> {free}	<i>Andrew Plotkin</i>	IF	3
4	3	30	<b>Duke Nukem 3D</b> {share}	<i>3D Realms</i>	SH	1
5	11↑	8	<b>Ancient Domains of Mystery</b> {free}	<i>Thomas Biskup</i>	RP	5
6	5	36	<b>Stars! 2.0/2.5</b> {W} {share}	<i>Star Crossed</i>	ST	3
7	6	61	<b>Angband</b> {free}	<i>Robert Alan Koenike</i>	RP	2
8	7	37	<b>Toyland</b> {O} {share}	<i>Rainald Menge</i>	ST	6
9	12↑	12	<b>Christminster</b> {free}	<i>Gareth Rees/</i>	IF	9
10	8	9	<b>Jigsaw</b> {free}	<i>Graham Nelson</i>	IF	8
11	9	36	<b>Descent 2</b> {demo}	<i>Parallax/Interplay</i>	SH	1
12	13↑	61	<b>Descent</b> {share}	<i>Parallax/Interplay</i>	SH	1
13	10	61	<b>VGA Planets</b> {share}	<i>Tim Wisseman</i>	ST	7
14	19↑	13	<b>Yendorian Tales: Chapter 2</b> {share}	<i>SmithWare</i>	RP	14
15	15	20	<b>Exile 2: Crystal Souls</b> {share}	<i>Spiderweb</i>	RP	13
16	18↑	61	<b>Doom</b> {share}	<i>Id</i>	SH	4
17	14	14	<b>The Light: Shelby's Addendum</b> {share}	<i>IMI</i>	IF	14
18	17	9	<b>EITTris</b> {free}	<i>Eric Jorgensen</i>	ST	17
19	16	10	<b>SubSpace</b> {W} {share}	<i>Virgin</i>	AC	13
20	21↑	13	<b>Lost New York</b> {share}	<i>Neil DeMause</i>	IF	20
21	23↑	61	<b>FreeCell</b> {W} {free}	<i>Microsoft</i>	PU	5
22	24↑	6	<b>Bug Eyed Monsters</b> {O} {demo}	<i>Grinning Lizard</i>	AC	19
23	25↑	21	<b>Star Quest 1</b> {share}	<i>Virtual Adventures</i>	AC	20
24	22	46	<b>Hexen: Beyond Heretic</b> {demo}	<i>Raven/Id</i>	SH	1
25	26↑	33	<b>Exile: Escape from the Pit</b> {W} {share}	<i>Spiderweb</i>	RP	23
26	28↑	42	<b>Wolfenstein 3D</b> {share}	<i>Apogee</i>	SH	14
27	29↑	24	<b>Theatre</b> {free}	<i>Cave Rock</i>	IF	16
28	20	42	<b>Warcraft 2: Tides of D.</b> {demo}	<i>Blizzard</i>	WG	2
29	27	58	<b>Rise of the Triad: The Hunt Begins</b> {share}	<i>Apogee</i>	SH	10
30	31↑	61	<b>Slicks 'n' Slide</b> {share}	<i>Timo Kauppinen</i>	RA	11
31	32↑	51	<b>Abuse</b> {share}	<i>Crack Dot Com</i>	PL	6
32	33↑	61	<b>One Must Fall: 2097</b> {share}	<i>Epic</i>	FI	8
33	-↑	58	<b>Scorched Earth</b> {share}	<i>Wendell Hicken</i>	AC	7
34	30	49	<b>Tyrian</b> {share}	<i>Eclipse/Epic</i>	AC	3
35	34	57	<b>Jazz Jackrabbit</b> {share}	<i>Epic</i>	AC	13
36	35	61	<b>Minesweeper</b> {W} {free}	<i>Microsoft</i>	PU	5
37	-↑	1	<b>Drug Killers</b> {share}	<i>Ticsoft</i>	AC	37
38	37	41	<b>Extreme Pinball</b> {share}	<i>Epic/Electronic Arts</i>	AC	4
39	-↑	1	<b>Operation Carnage</b> {S} {share}	<i>Beaucomm</i>	AC	39
40	-↑	1	<b>Albion</b> {demo}	<i>Blue Byte</i>	RP	40

{share} : условно-бесплатная; {free} : бесплатная; {demo} : демо-версия

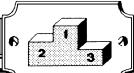


## 100 лучших коммерческих игр

ТН	ПН	ЧН	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр	ВМОчки
1	1	25	<b>Civilization 2</b> {W}	MicroProse	ST	1 1193
2	4↑	38	<b>Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness</b>	Blizzard	WG	2 911
3	3	48	<b>Command&amp;Conquer/Covert Ops.</b>	Westwood/Virgin	WG	1 845
4	2	16	<b>Duke Nukem 3D</b> {reg}	Apogee/FormGen	SH	2 832
5	5	4	<b>Quake</b> {reg}	Id	SH	5 642
6	6	24	<b>Descent 2</b>	Parallax/Interplay	SH	5 330
7	8↑	47	<b>Heroes of Might and Magic</b>	New World	ST	7 298
8	7	35	<b>Galactic Civilizations 2</b> {O}	Stardock	ST	3 297
9	10↑	5	<b>World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2</b>	MicroProse	RA	9 291
10	9	56	<b>MechWarrior 2/NetMech: The Clans</b>	Activision	AC	6 279
11	12↑	27	<b>Wing Commander 4</b>	Origin/Electronic Arts	AC/SI	4 215
12	11	98	<b>Doom 2: Hell on Earth</b>	Id/GT/Virgin	SH	1 261
13	13	39	<b>Stars! 2.0/2.5</b> {W} {reg}	Star Crossed	ST	11 208
14	14	34	<b>Gabriel Knight 2: The Beast Within</b>	Sierra	AD	12 196
15	15	98	<b>Master of Magic</b>	SimTex/MicroProse	ST	3 252
16	16	45	<b>Steel Panthers</b>	SSI/Mandscape	WG	15 179
17	18↑	10	<b>The Settlers 2/Die Siedler 2</b>	Blue Byte	ST	17 165
18	17	87	<b>Descent</b> {reg}	Parallax/Interplay	SH	1 185
19	22↑	38	<b>Fifa Soccer 96</b>	EA Sports/Electronic Arts	SP	19 161
20	19	151	<b>Master of Orion</b>	SimTex/MicroProse	ST	2 285
21	20	47	<b>Need for Speed</b>	Distinctive/Electronic Arts	RA	12 137
22	21	79	<b>Dark Forces</b>	LucasArts/Virgin	SH	2 145
23	24↑	73	<b>X-COM 2: Terror f.t. Deep</b>	Mythos/MicroProse	ST	8 145
24	26↑	91	<b>Panzer General</b>	SSI/Mandscape	WG	11 140
25	25	38	<b>Capitalism</b>	Enlight/Interactive Magic	ST	25 107
26	27↑	14	<b>Chaos Overlords</b>	New World	ST	24 107
27	23	34	<b>Avarice Preview</b> {O}	CSS/Stardock	AD	14 92
28	28	137	<b>SimCity 2000</b>	Maxis/Mandscape	ST	2 183
29	30↑	92	<b>Warcraft: Orcs and Humans</b>	Blizzard/Interplay	WG	4 131
30	32↑	123	<b>U.F.O./X-Com: Enemy Unknown</b>	Mythos/MicroProse	ST	1 158
31	38↑	6	<b>Close Combat</b>	Atomic/Microsoft	WG	31 107
32	31	39	<b>Worms/Reinforcements</b>	Team 17/Ocean	AC/PU	17 88
33	29	45	<b>NHL Hockey '96</b>	Electronic Arts	SP	23 87
34	42↑	38	<b>11th Hour: Be Afraid of the Dark</b>	Trilobyte/Virgin	AD	15 104
35	34	28	<b>Anvil of Dawn</b>	DreamForge/New World	RP	34 89
36	33	7	<b>Mission Force: Cyber Storm</b>	Sierra	ST	33 88
37	40↑	99	<b>Colonization</b>	MicroProse	ST	5 123
38	37	41	<b>Hexen: Beyond Heretic</b>	Raven/Id/GT	SH	8 81
39	35	22	<b>Fantasy General</b>	SSI/Mandscape	WG	29 78
40	45↑	20	<b>Zork Nemesis</b>	Infocom/Activision	AD	40 85
41	53↑	38	<b>The Dig</b>	LucasArts	AD	21 102
42	41	46	<b>Crusader: No Remorse</b>	Origin/Electronic Arts	AC	14 79
43	39	50	<b>Star Emperor</b> {O}	Stardock	ST	4 73
44	48↑	93	<b>Transport Tycoon/deluxe</b>	MicroProse	ST	14 104
45	49↑	45	<b>Championship Manager 2</b>	Domark	SP	35 83
46	44	52	<b>Phantasmagoria</b>	Sierra	AD	19 79
47	36	97	<b>Galactic Civilizations/Shipyards</b> {O}	Stardock	ST	1 88
48	43	191	<b>Civilization/CivNet</b>	MicroProse	ST	1 250
49	47	141	<b>Doom/Ultimate Doom</b> {reg}	Id	SH	1 137
50	61↑	3	<b>Masterpieces of Infocom</b>	Infocom/Activision	IF	50 81



ТН	ПН	ЧН	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр	ВМ	Очки
51	56	41	<b>Stonekeep</b>	<i>Interplay</i>	RP	21	80
52	65	4	<b>Links LS</b>	<i>Access</i>	SP	52	82
53	57	25	<b>NBA Live 96</b>	<i>EA Sports/Electronic Arts</i>	SP	34	80
54	46	110	<b>Tie Fighter/add-on</b>	<i>LucasArts/Virgin</i>	AC/SI	3	97
55	52	9	<b>Marathon 2: Durandal {W}</b>	<i>Bungie</i>	SH	39	71
56	50	89	<b>Wing Commander 3: Heart of the Tiger</b>	<i>Origin</i>	AC/SI	6	83
57	55	43	<b>Caesar 2</b>	<i>Impressions/Sierra</i>	ST	34	72
58	58	69	<b>Full Throttle</b>	<i>LucasArts</i>	AD	10	80
59	70	26	<b>Indycar Racing 2</b>	<i>Papyrus/Sierra</i>	RA	35	72
60	59	127	<b>Myst {W}</b>	<i>Cyan/Broderbund/Electronic Arts</i>	AD	11	112
61	51	71	<b>Jagged Alliance</b>	<i>Sir-Tech/Mindscape</i>	ST	9	69
62	63	44	<b>Ascendancy</b>	<i>Logic Factory/Virgin</i>	ST	22	66
63	60	7	<b>Afterlife</b>	<i>LucasArts</i>	ST	54	65
64	78	16	<b>Conquest of the New World</b>	<i>Quicksilver/Interplay</i>	ST	39	64
65	54	80	<b>Rise of the Triad: Dark War {reg}</b>	<i>Apogee</i>	SH	18	71
66	73	8	<b>You Don't Know Jack {W}</b>	<i>Berkeley</i>	PU	56	62
67	74	37	<b>TFX 2: EF2000</b>	<i>DID/Ocean</i>	SI	53	60
68	69	10	<b>AH-64D Longbow</b>	<i>Origin/Electronic Arts</i>	SI	41	57
69	62	23	<b>Terra Nova: Strike Force C.</b>	<i>LookingGlass/Virgin</i>	AC	46	58
70	66	43	<b>Microlearn Game Pack 2 {O}</b>	<i>Microlearn Nordic</i>	AC	38	52
71	84	82	<b>Under a Killing Moon</b>	<i>Access/US Gold</i>	AD	22	64
72	88	2	<b>The Pandora Directive</b>	<i>Access</i>	AD	72	53
73	64	100	<b>System Shock</b>	<i>LookingGlass/Origin/Electronic Arts</i>	AC	11	67
74	71	188	<b>VGA Planets {reg}</b>	<i>Tim Wisseman</i>	ST	3	154
75	68	190	<b>Dune 2: Building of a Dynasty</b>	<i>Westwood/Virgin</i>	ST	4	157
76	77	33	<b>Monopoly</b>	<i>Westwood/Virgin</i>	ST	29	47
77	75	38	<b>3D Ultra Pinball {W}</b>	<i>Sierra</i>	AC	61	49
78	67	6	<b>Swords of Xeen</b>	<i>New World</i>	RP	59	40
79	79	32	<b>Shivers {W}</b>	<i>Sierra</i>	AD	39	44
80	81	148	<b>Day of the Tentacle</b>	<i>LucasArts/US Gold</i>	AD	6	89
81	-	138	<b>Sam &amp; Max Hit the Road</b>	<i>LucasArts/US Gold</i>	AD	11	58
82	76	8	<b>Romance of the Three Kingdoms: Wall of Fire</b>	<i>Koei</i>	ST	63	44
83	85	164	<b>Betrayal at Krondor</b>	<i>Dynamix/Sierra</i>	RP	6	95
84	72	126	<b>Gabriel Knight: Sins of the Fathers</b>	<i>Sierra</i>	AD	25	62
85	83	14	<b>Big Red Racing</b>	<i>Big Red/Domark</i>	RA	72	40
86	80	92	<b>Nascar Racing</b>	<i>Papyrus/Virgin</i>	RA	21	51
87	86	60	<b>Star Trek TNG: A Final Unity</b>	<i>Spectrum Holobyte</i>	AD	16	38
88	87	190	<b>Star Control 2: Ur-Quan Masters</b>	<i>Accolade</i>	AC/ST	3	118
89	82	87	<b>Heretic/Shadow of the Serpent Rider{reg}</b>	<i>Raven/Id</i>	AC	4	45
90	94	37	<b>Advanced Civilization</b>	<i>Avalon Hill</i>	ST	65	33
91	93	118	<b>Ultima Underworld</b>	<i>Blue Sky/Origin/Mindscape</i>	RP	62	48
92	91	38	<b>Destruction Derby</b>	<i>Reflections/Psygnosis</i>	RA	46	35
93	95	20	<b>Advanced Tactical Fighter</b>	<i>Origin/Electronic Arts</i>	SI	53	31
94	-	1	<b>Final Doom</b>	<i>Id/GT</i>	SH	94	32
95	90	18	<b>Ripper</b>	<i>Take 2/Gametek</i>	AD	67	31
96	100	3	<b>Space Hulk 2</b>	<i>Key Game/Electronic Arts</i>	SH/ST	96	29
97	-	1	<b>Fire Fight {W}</b>	<i>Chaos Works/Epic/Electronic Arts</i>	SH	97	29
98	-	1	<b>Virtua Fighter</b>	<i>Epic/Electronic Arts</i>	FI	98	27
99	89	36	<b>Extreme Pinball {reg}</b>	<i>Epic/Electronic Arts</i>	AR	63	26
100	92	108	<b>The Settlers/Serf City</b>	<i>Blue Byte/SSI</i>	ST	6	35



ПН ЧН Название игры

Разработчик/Издатель

Жанр

**Выбыли:**

96	4	<b>TacOps {W}</b>	<i>Arsenal</i>	ST
97	2	<b>Gender Wars</b>	<i>GT</i>	ST
98	2	<b>NHL Powerplay '96</b>	<i>Virgin</i>	SP
99	181	<b>X-Wing/Imperial Purs., B-Wing</b>	<i>LucasArts/US Gold</i>	AC/SI

**На подходе:**

<b>Z</b>	<i>Bitmap Brothers/Virgin</i>	AC
<b>Olympic Games</b>	<i>US Gold</i>	SP
<b>Great Naval Battles 4</b>	<i>SSI/Mindscape</i>	WG
<b>Lemmings Paintball {W}</b>	<i>Psygnosis</i>	AC
<b>Triple Play '97</b>	<i>Electronic Arts</i>	SP
<b>Voyeur 2</b>	<i>Philips</i>	AD
<b>Rise and Rule Ancient Empires</b>	<i>Sierra</i>	ST
<b>Trophy Bass</b>	<i>Sierra</i>	SP
<b>King Arthur: Chronicle of tSynthetic</b>	<i>Dimensions/Sony</i>	AD
<b>Firestorm Thunderhawk 2</b>	<i>Core/US Gold</i>	AC
<b>Offensive</b>	<i>ST</i>	
<b>Azrael's Tear</b>	<i>Mindscape</i>	RP

**Примечания:**

Самым главным событием, конечно, стало появление коммерческой версии **Quake**. Ее стремительность восхождения, коей игровой мир еще не видел (!), зародила подозрения, что этой игре будет по силам тягаться с самой **Цивилизацией 2!**

Судите сами. На предпоследней неделе июля эта игра появляется в продаже. На следующей — она уже занимает 26-е место!!! Прыжок на 74 пункта просто уникален, и вряд ли будет повторен в ближайшее время. На следующей неделе эта игра достигает 8-го места. Кажется, что еще чуть-чуть — и на вершине топа появится "новый герой". Но проходит 7 дней — **Quake** смогла подняться еще только на 3 позиции. А последняя неделя августа вообще остановила движение этой игры к вершинам славы. И, судя по ее очкам, выше 5-4 места этой игре подняться — увы! — не суждено... **iD** упустила свой шанс.

Прогнозы прошлого выпуска (вообще крайне неблагодарное дело), если в чем то и оправдались, то с большими натяжками. **Settlers II**, хоть и ползет вверх, но скорее всего так и замрет на 15-20 местах. **AH-64D Longbow** вообще рухнул вниз, что совсем необъяснимо. Верхняя часть топа — 20-30 игр, очень плотно забита классическими хитами, и их ревнители неохотно пропус-

кают в свои ряды новичков. Это реально удается лишь действительно лучшим играм, и в этом топ-100 действительно может служить очень хорошим критерием качества и игребельности. Написано — **IF**-игры сегодня самые популярные, значит, так оно и есть!

А если серьезно, то с наибольшей вероятностью нового конкурента застоявшимся "крутым" играм первой десятки ждать осталось совсем мало — буквально считанные дни. В конце августа вышла **ОЧЕНЬ** долгожданная стратегия **Z**, и если она действительно то, что о ней писали, то не исключено, что потесниться придется самому **Quake**, если не произнести более страшных названий...

Однако с **Quake**-разборками мы упустили выяснения отношений на самой верхушке топа. Трехмерный "Дюк" с позором был изгнан с второго места, и Орки с ГДИ торжественно прошествовали на свои законные 2-е и 3-е места. Кстати, как Вы можете видеть, теперь **C&C** отодвинута Ордой на третье место! Это случилось после более чем полугодового пребывания **C&C** второй игрой мира.

Больше ничего глобального пока не происходит. Единственное, что заслуживает внимания — это игра **Great Naval Battles 4** фирм **SSI/Virgin**, но подняться высоко ей не удастся.





## Интервью с фирмой



# NIKITA

© Сергей Бодровский, 1996.

В беседе участвуют Евгений Ломко, коммерческий директор фирмы, и Илья Бабицкий, менеджер информационного отдела, который, кстати, недавно открыл web-сервер "Никиты" по адресу:

<http://www.nikita.vest.msk.ru>.

**В** Около трех лет назад Лариса Брянцева брала интервью у основателя и руководителя Вашей фирмы г-на Никиты Скрипкина, которое было опубликовано в самом первом номере **PC-Review**. С тех пор многое изменилось, мы выходим, помимо электронного издания, еще в четырех полиграфических, и наверняка, многое переменилось и в Вашей компании. Интересно, какие события за этот период Вы расцениваете как наиболее значимые для "Никиты"?

**(отвечает Е. Ломко).** Изменилось, конечно многое, и в лучшую сторону. Как вы видите, мы все никак не можем обанкротиться (смеется). Основные изменения коснулись в первую очередь структурной организации нашей компании. Главное, что к нам пришли новые люди.

Мы накопили некий естественный опыт, связанный с разработкой и продвижением игровых и обучающих программ. В частности, появился коммерческий отдел, в котором сегодня работает 8 человек. Открыта "горячая линия" поддержки пользователей, по которой к нам постоянно поступают, помимо чисто технических вопросов, множество добрых пожеланий из разных стран. Очень помогают появившиеся у нас менеджеры, ориентированные на продажу нашей продукции на разных сегментах рынка. В отделе разработки трудится около 30 человек. 16 из них составляют костяк

"Никиты", это еще "старая гвардия" (старая, конечно, не по возрасту).

В частности, сын Никиты, десятиклассник, недавно придумал отличную игровую идею и сам же ее реализовал для Windows-95. Эта игра называется **Twigger** (по мотивам Digger'a), сейчас она находится в стадии бета-тестирования, и осенью мы начнем ее продажи. Около половины разработчиков к данному моменту заняты работой над нашей первой полноценной стратегической игрой **Parkan**, скоро выйдет расширенная версия приключений полюбившегося детишкам медвежонка Винни (**День Рождения-2**). Наконец, теперь у нас появился офис, которого три года назад не было в принципе.

**В** Какие, на Ваш взгляд, тенденции сегодня превалируют на мировом и российском рынках компьютерных развлечений?

**(** Прежде всего, это, конечно, 3D-технологии, которые встраивают-ся сегодня в большинство игр из жанров, весьма далеких от "убей-их-всех", например, в приключенческие игры. Кроме того, трехмерные изображения становятся все более и более реалистичными и насыщенными различными элементами из реальной жизни (прим.: вспомним столь любимый всеми эпизод со струйкой воды из унитаза в **Duke Nukem 3D**).





Неплохо расходятся хорошие "стратегии". Все остальные игры выпускаются значительно меньшими тиражами и имеют свою довольно узкую (относительно, конечно) аудиторию.

В современных играх (если жанр игры позволяет) обязательно наличие возможности игры по локальной сети, и весьма желательна поддержка игры через Интернет.

Практически все игровые компании, и мы в том числе, сейчас переходят на Windows-95. В ближайшем будущем подавляющее количество игр будет выходить исключительно для этой платформы.

Что касается России, то здесь помимо той ниши, которую уверено занимает наша компания — обучающие игры, тенденции спроса не сильно отличаются от мировых. Тот же трехмерный антураж плюс "навороченное" мультимедиа.

**В** Существует ли такая тенденция в развитии игр, как переход к менее сложным — где надо меньше думать, но более красочным играм?

**О** Такая тенденция в некоторой степени существует, но уже сегодня во многих играх явно отмечается избыток анимации. С некоторого момента человеку это начинает надоедать, ему хочется большего элемента интерактивности. Так что некий предел насыщенности "videorоликами" уже наметился, и в дальнейшем развитие игр должно пойти скорее по пути большей специализации и совершенствования в своих жанрах, чем на дальнейшем раз-

витии "неживой" составляющей. Тем более, что стоимость таких игр исчисляется миллионами долларов, и им становится трудно окупать себя.

**В** Ваше отношение к "топу" ста лучших игр, распространяемому в Интернете? В его составлении участвует более двух с половиной тысяч человек. А на вершине — три "стратегии" (*Civilization*, *WarCraft 2*, *Command & Conquer*), стрелялка *Duke Nukem 3D*, и, по всей видимости, в ближайшие недели-две к ним прибавится *Quake*. Насколько точно это характеризует распределение симпатий пользователей по жанрам?

**О** Во-первых, это все сильно раскрашенные игры, в рекламу которых вложены очень большие деньги. Во-вторых, (говорит Женя Бабицкий) и это надо очень хорошо понимать, презентативность этой выборки оставляет желать много лучшего, поскольку участвуют в составлении таких "топов" на 80% студенты, и на 20% — программисты (кто еще может себе позволить "жить" в Интернете и участвовать во всяких опросах?). Это, с одной стороны, интеллектуальная публика, с другой, довольно молодая, которой хочется или круто оттаянуться с шотганом в руке, или красиво повоевать-поуправлять армиями. Хотя существуют довольно большие группы людей, которых интересуют совсем другие жанры, например, квесты, или спортивные игры.

**В** Три года назад Никита в качестве основных проблем, мешающих нормальной работе и развитию, назвал отсутствие игрового рынка в России и трудности контактов с заграницей. Сегодня рынок в России вроде бы начинает потихоньку формироваться, контакты благодаря Интернету становятся проще. Какие сегодня проблемы для Вас наиболее насущны?

**О** Действительно, небольшой рынок в России есть, и даже нарастают конкуренция как между отечественными фирмами, так и между зарубежными издателями. Реально сегодня вряд ли





возможно продать среднюю отечественную игру тиражом более трех тысяч в год. На Западе, например, в год выходит около 6000 различных игр, но только около 500 из них расходятся приличными тиражами.

Что касается контактов, то они, конечно, упростились, но основная проблема не столько в связи, сколько в выборе надежного партнера. Поиск серьезной компании, на которую можно положиться, — это задача не из легких.

**В** Примерно два года назад Михаил Донской высказал такую интересную мысль, что игры в России пока реально никто не продавал. Потому что в настоящую раскрутку игры надо вкладывать не три тысячи долларов, а триста тысяч! Ваше мнение?

**О** Опять-таки все упирается в рынок. У нас он пока невелик, и чтобы продать крутую игру, например, типа **Doom**, тиражом 10 000 по цене \$ 40, надо вложитьсь в рекламу тысяч на 20. Это будет здоровый риск, но мы к тому, конечно, пока не готовы.

(Прим.: Действительно получается, что так, как на Западе, где рекламная страничка в PC Gamer стоит, по словам Евгения, \$ 15 000, игры у нас пока никто не пытался продавать (раскручивать). Впрочем, когда готовилась эта статья, в Москве прошла презентация игры "Русская Рулетка" фирмы "Бука", смотрите статью о ней в этом же номере).

Довольно большой процент среди покупателей тех, кто уже приобретал наши игры раньше. Мы сейчас ориентируемся преимущественно на некий сформировавшийся круг клиентов.

**В** В свое время Ваши игры, посвященные Белому Дому, выглядели несколько конъюнктурными. Вы не думали делать продолжение на темы различных событий в России, допустим, в отношении войны в Чечне?

**О** Элемент некоего социального прикола мы стараемся внести во многие наши игры. Однако неоднозначная и понимаемая реакция людей на события, связанные с чьей-то гибелью,

заставила нас отказаться от этого направления.

Представьте, у человека погиб родственник в Чечне, а мы предлагаем ему компьютерный вариант войны. Хотя в перечисленных Вами играх по сути никакой крови не было в принципе, а присутствовал некий фарс, наподобие того, что был в **Перестройке**.

Но в нашей новой игре, про которую я уже говорил — **Twigger**, в начальном ролике обыгрываются в сати-



тическом стиле некоторые наши политические деятели, их голоса, жесты и т.д. Подобные игры будут выполнятьсь с элементами легких пародий, поскольку узнаваемые в компьютерной игре реалии, на наш взгляд, привлекают к ней внимание.

А потом, актуальность некоторых событий быстро устаревает, а на создание игры уходит много времени, поэтому в большинстве случаев использование сегодняшней актуальной тематики не оправдывает себя, подобно тому, как политическая эпиграмма, которая живет от силы пару недель.

**В** А пытаться делать, опять-таки, чисто конъюнктурные игры другого жанра, очень популярные в России, типа **Mortal Kombat**? Там вроде бы не очень большие объемы анимации.

**О** На самом деле это совсем не так. В этой игре для придания героям максимальной реалистичности использовалась специальная технология захвата движения *moving capture*, для ко-



торой требуется дорогостоящее оборудование. Кроме того, процесс доводки наверняка занял у ее создателей много времени. В подобных играх требуется очень тонкая балансировка, чтобы добиться высокой игребельности и красивой анимации.

А насчет конъюнктуры — странновато будет, если рядом с веселыми обуялками будут сосуществовать кровавые бойни. Мы считаем наших покупателей достаточно умными, чтобы выпускать конъюнктурные игры.

**В** Некоторые западные компании выпускают по 10-15 игр в год, все они как правило среднего уровня, но обычно одна-две становятся хитами, и оправдывают как самих себя, так и остальные десять. Например, это фирма *SSI*, или такая игра, как *Age of Rifles*, выполненная в примитивном стиле настольной игры с шестиугольными клеточками и схематичными рисунками-фишками — без анимации, без наворотов. Какова Ваша, так сказать, корпоративная философия?

**О** Мы принципиально против такого конвейерного подхода. Очень не хочется выпускать ерунду и ронять марку фирмы. В подобных играх нет вдохновения создателей, поэтому их успех действительно случаен. Мы же стремимся создавать игры, что называется, с душой, а не ставить этот поток на конвейер.

**В** Никита три года назад сказал, что его привлекают игры с новыми идеями. С тех пор новых идей стало больше или меньше?

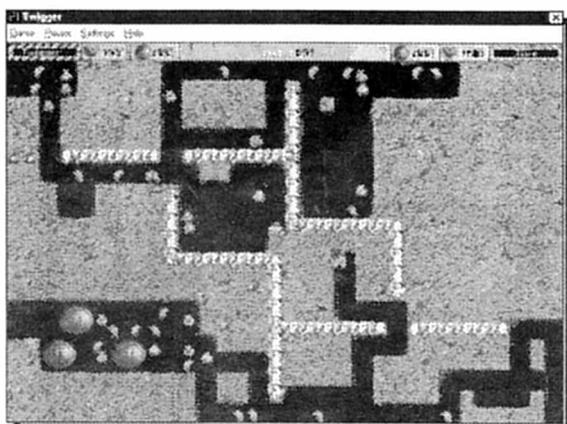
**О** Проблема не столько в недостатке новых идей — их-то вполне хватает. Дело в том, что сегодня требуется не просто оригинальная идея, а еще и хорошая реализация. Мы стремимся не повторяться, а новые идеи требуют больших вложений в разработку игры. Добиться сочетания идеи и реализации — к этому мы и стараемся стремиться.

**В** А на что сегодня уходят основные усилия при разработке игр?

**О** Основное, конечно, это технология и этап проектирования. Здесь ошибки обходятся дороже всего. Как и у других компаний, очень много сил приходится тратить на графику, трехмерную анимацию, видеоставки. Соответственно, при работе над более-менее крупными проектами требуется локальная сеть для поддержки согласованной работы всех членов группы. Кроме того, необходим соответствующий инструментарий, на разработку которого (своего) и освоение (купленного) тоже тратится немало сил. Проблемы, в принципе, стандартны.

**В** Опять-таки, возвращаясь на три года назад, хочется вспомнить слова Никиты Скрипкина, когда он рекомендовал людям, желающим заниматься созданием игр, изучать Си и особенно ассемблер, чтобы выживать из имеющейся техники все. Тогда были в основном 286-е машины. Сегодня у основной массы покупателей стоят мультимедийные Пентиумы, *Windows-95*, фирма *Microsoft* предлагает прекрасный инструментарий для разработчиков игр *GameSDK*. Изменились ли с тех пор требования к программистам?

**О** Честно говоря, не особенно. Конечно, мы пользуемся более совершенными компиляторами типа *Visual C++*, сама технология программирования действительно шагнула далеко вперед, но мы по-прежнему стараемся выживать из аппаратуры — пусть сегодня это 12-мегагерцовый AT/286, а





Pentium на 150 МГц, все, что только можно, и знание ассемблера остается по-прежнему очень важным. Где-то мы используем стандартные средства, предлагаемые различными фирмами, но в ряде критических мест все приходится делать самим, добиваясь максимальной эффективности и реалистичности.

**В** Как складываются Ваши взаимоотношения с другими игровыми российскими фирмами?

**О** Отношения со всеми нашими компаниями у нас хорошие. Конкуренция, конечно, присутствует, но она вполне здоровая. По пятницам у нас после шести вечера здесь собирается некий неформальный клуб, куда приходят как сотрудники других игровых фирм, так и журналисты из разных изданий, и просто любители игр. Они обмениваются самыми последними новостями, сплетнями из мира игр, обсуждают различные новинки, затем режутся по сети до полуночи в самые разные игры.

**В** В заключение — как положено, вопрос о планах на будущее.

**О** Как я уже говорил, сейчас мы готовим к выпуску **Twigger**. Он выйдет в сентябре.

Ближе к Новому Году появится **Робинзон** с новой графикой, **День Рождения** для Windows-95. Следующей весной запланирован выход игры **Волк и семеро козлят**. Наконец, приближается к завершению наш очень большой проект **Parkan**. Это будет трехмерная космическая action с элементами стратегии. На **Parkan** сейчас уходит значительное количество наших ресурсов, и в итоге должна получиться очень объемная и захватывающая игра, полная анимации и музыки.

**В** Кстати, что касается **Twigger**. Некоторые компании включают в свои игры фант-коды, чтобы стимулировать интерес к игре, другие принципиально этого не делают. Какова Ваша политика в этом плане?

**О** Мы еще не решили окончательно. Это типичная action-игра, где требуется ловкость пальцев, поэтому слишком облегчать жизнь играющему не хотелось бы, иначе интерес к игре быстро пропадет. Однако, как я сказал, окончательного решения еще не принято.



Далее сотрудники "Никиты" продемонстрировали ряд своих игр, в частности, **Twigger**. Надо сказать, что игра, выдержанная в духе первых digger-подобных игр, действительно здорово затягивает. Причем начинается она с отличного мультика, который невозможно пересказать — это надо видеть! Куча приколов, вальяжные кроты-генералы, пародия на крутых десантников, узнаваемые голоса известных политиков, прекрасная цветовая гамма — класс! Сама игра представляет собой усложненный вариант digger'a, когда два крота воюют друг с другом. При этом они могут откладывать яйца, из которых вылупляются множество кротят, их, в свою очередь, надо быстро отстреливать, одновременно спасая своих — игра весьма разноплановая и требует принятия довольно большого количества оперативных решений. Соответственно, Вы можете играть как с компьютером, так и по сети. Мы еще обязательно расскажем о ней поподробнее.

А пока — мы не прощаемся, и, в заключение, вместе с читателями желаем "Никите" так и не суметь никогда обанкротиться!





# Russian Roulette

Playing with Death

© Сергей Бодровский, 1996.

15 августа 1996 года в отеле "Рэдисон-Славянская" в зале "Толстой" компания "Бука" провела презентацию своей новой игры **Русская Рулетка**. На эту презентацию собралось более ста журналистов из самых разных изданий, как компьютерных, так и не очень, а также представители и руководители практически всех ведущих российских игровых фирм.

"Бука" появилась на свет в 1993 году и первоначально занималась распространением в нашей стране игровых видеоприставок. Интересно, что она проводила специальное исследование отечественного рынка на предмет выявления тенденций и динамики спроса в различных нишах, с привлечением к этой работе американской консалтинговой фирмы Lun & Branstreet. Результаты не заставили себя ждать, очень скоро "Бука" добилась рекордных объемов продаж.

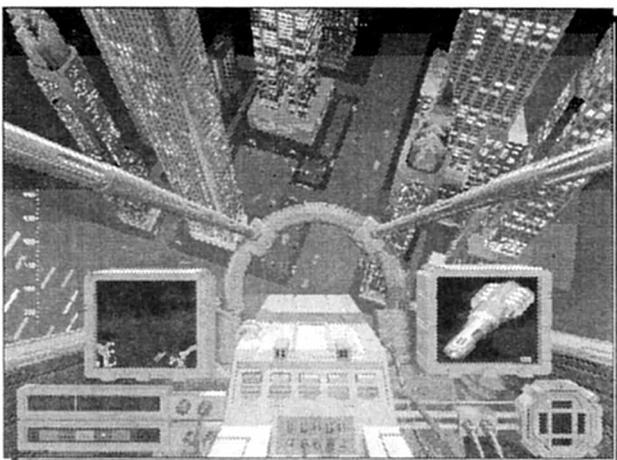
Решив не останавливаться на достигнутом, "Бука" задумала начать агрессивную кампанию теперь уже на рынке компьютерных игр для IBM PC, стремясь сразу занять на нем одно из ведущих мест. В качестве первой игры была выбрана **Русская Рулетка**, создателями которой является компания "Логос". Такое название она получила благодаря специализации своих основателей, четырех сотрудников кафедры ки-

бернетики МИФИ, которые долго занимались логическим программированием на Прологе.

"Логос" возник в 1991 году, первое время фирма занималась реализацией проектов по автоматизации бирж, разработ-

кой бухгалтерских и складских программ. Однако, в дальнейшем, когда конкуренция в этом секторе резко возросла и на рынке появились компании, вкладывающие значительные средства в собственную раскрутку, число заказов сократилось, и сотрудники "Логоса" решили искать более подходящую своим способностям точку приложения сил. К началу прошлого года была завершена уникальная инструментальная система для разработки тренажеров военной техники. В частности, был создан боевой тренажер для БМП-2. В том же году за свои работы "Логос" получил премию правительства РФ в области науки и техники.

Знакомство с "Букой", как это обычно бывает, произошло у "Логоса" внешне случайно, а "по жизни", наверное, закономерно. Установив в "Буке" свой торгово-бухгалтерский комплекс, "Логос" в дальнейшем получил предло-





жение использовать свои наработки для создания компьютерной игры.

Так возникла **Русская Рулетка**. Ее тираж печатается в Австрии на заводе Sony, что обеспечивает высокое качество упаковки. Конечно, все надписи, начиная от оформления коробки и документации и кончая игровыми сообщениями, сделаны на русском языке. Объем тиража составляет 10 000 экземпляров.

Расходы на рекламу этой программы также уникальны. По сути, это первая игра, которую отечественная компания реально пытается ПРОДАВАТЬ в России, делая соответствующие инвестиции в рекламу. В частности, только на "раскрутку" в специализированных изданиях "Бука" потратила около 100 000 долларов! "Бука", среди других отечественных фирм, первой начала рекламную кампанию заранее, когда продукт еще не был готов, тем самым подогревая интерес к игре. На удивленный вопрос одного из журналистов: "А откуда у Вас такие деньги на раскрутку?" — представитель фирмы скромно ответил: — "Зарабатывали три года..."

Что же представляет собой игра? Во-первых, название. Оно отражает не столько сущность самой игры, сколько, по словам представителей компании, риск, связанный с окупаемостью вложенных в игру денег.

Один из журналистов задал вопрос о правах на торговую марку. Оказыва-

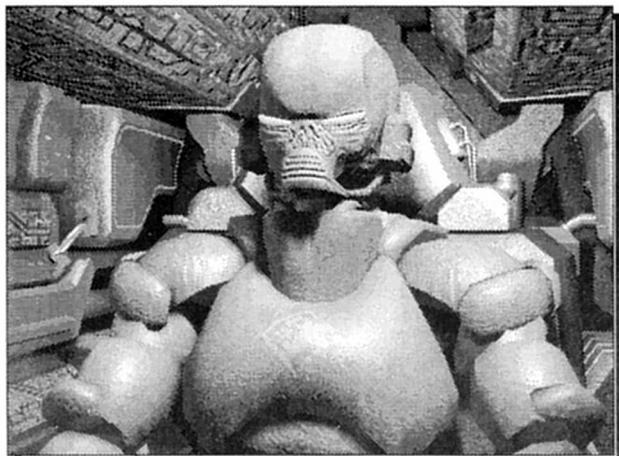
ется, есть такая водка — "Русская Рулетка"! Как пояснил сотрудник "Буки", торговые марки распределены на 45 непересекающихся классов, в зависимости от типа продукции, и поэтому Вы можете смело называть Вашу игру, например, "Распутин", или "Сникерс", или "О.б..."

Что касается требований к оборудованию, то в описании минимальной конфигурации — 486DX/66, двухскоростной CD-ROM, 10 Мб на диске, я, как ни старался, так и не нашел среди описаний 26 поддерживаемых звуковых карт требуемого объема памяти, пожалуй, одного из важнейших критериев. Игра работает под управлением MS-DOS, и можно предположить, что ей потребуется не меньше 8 Мб RAM. Графическое разрешение — 640x480x256.

Сюжет обычен: Землю захватили "чужие" (энтронойды), превратив ее в концентрационный лагерь. Вы угоняете некое летательное средство, и, лавируя между небоскребами в разгромленном мегаполисе, начинаете отстреливать плохих энтронойдов. В программе реализованы такие эффекты, как дымка, туман, имеется шесть типов ландшафтов, 3D-вставки и тому подобное. Однако, упор сделан не на видеоролики, столь популярные сегодня во многих западных играх, а трехмерный рендеринг реального времени, который обещан очень классным и очень разнообразным. Именно в этом заключается принципиальное отличие **Русской Рулетки** от зарубежных игр подобного жанра.

Все шесть уровней в игре сильно отличаются друг от друга по дизайну. Хотя, конечно, и заранее просчитанная анимация в игре присутствует. Сюжет, как оказалось, был придуман только после создания инструментария и в некоторой степени подстраивался под его возможности.

Имеется поддержка игры по сети, пока только по локальной. Игра через Интернет, по словам создателей, пока для России не актуальна.





Музыку к игре написала российская группа Crossroads, лидером которой является Сергей Воронов. По его словам, все мелодии были навеяны самой игрой. Он написал трехминутное вступление и несколько двухминутных кусочков.

На создание **Русской Рулетки** ушел год работы. Вложения в ее создание были весьма большими, но, по словам представителя "Буки", основные средства ушли на разработку инструментария, на основе которого будет

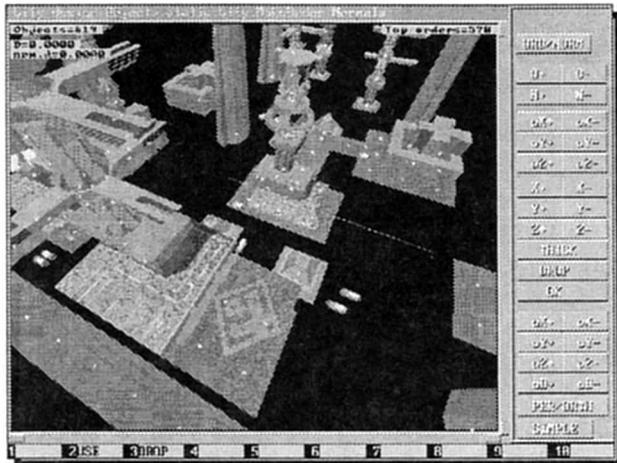
раж должен разойтись, по планам фирмы, за два месяца.

Такой сжатый срок объясняется появлением через два месяца пиратских копий программы и, соответственно, резким падением спроса на официальную версию. В качестве примера была приведена Америка, где уровень пиратства составляет 35%, а игры продаются, чтобы окупиться, двухсоттысячными тиражами. Соответственно, если этот уровень в России в отношении игр составляет 95%, то, по словам сотрудника "Буки", несложно подсчитать оптимальный тираж у нас в стране... Однако расчет получился не совсем ясным, и тогда выступающий пояснил, что число "10000" — это интуиция! Далее он отметил, что первые три издания компании, активно "врывающейся" на новый для себя рынок, обычно бывают убыточными, поэтому **Русскую Рулетку** правильнее расценивать не как коммерческий, а как рекламный проект.

Интересны перспективы такой многообещающей фирмы. Прежде всего, через два-три месяца будут выходить

продолжения **Русской Рулетки** с номерами версий 1.5, 2.0. Затем следующей игрой, которая также выйдет в этом году — 10 декабря, станут **Дорожные Войны**, разрабатывающиеся компанией "ТС груп". Стиль игры тоже довольно стандартен — гонки по разным трассам с мостами и тоннелями, с попутным уничтожением автомобилей противника. Цель очевидна — быть на финише первым.

А в следующем, 1997 году, "Бука" собирается выпустить уже десять новых игр. Компания делает ставку на профессиональное знание рынка и свои финансовые возможности. Если она действительно хорошо знает рынок, то рискун предположить, что мы с вами имеем шанс увидеть вторую отечественную (после **Total Control**) полноценную стратегическую игру, а не одни лишь трехмерные стрелялки.



создан еще ряд игр. Представители компании немного посетовали на то, что сорок процентов лучших российских программистов уехали на Запад, но, так как шестьдесят процентов остались в России, нашей стране вполне по силам создавать игры, превосходящие иностранные по качеству, дизайну и в других отношениях.

Официальное начало продаж **Русской Рулетки** — 28 сентября. До конца года цена на игру не превысит 140,000 рублей. Эх, была бы это хорошая стратегия, купил бы сам!

Одна из главных целей "Буки", как явствовало из пресс-конференции, — это эффектно отметиться на игровом рынке России и быстро продать весь десятитысячный тираж, чего пока еще в нашей стране не удавалось никому. По данным этой же компании, максимальный предел, который был достигнут — это две тысячи копий. Весь ти-



## Пять арканоидов

© Сергей Бодровский, 1996.

Арканоиды появились на свет с первыми персоналками и, как это ни странно, прекрасно себя чувствуют и сегодня. Однако, они претерпевают подчас такие трансформации, что их можно и не заметить под внешней навороченной упаковкой.

Давайте сначала попробуем определиться: что же такое арканоид? Обычно считается, что это — игра, в которой надо мячиком СШИБАТЬ некие объекты на игровом поле. Однако, если это определение немного обобщить, то можно сказать, что арканоид — это когда с помощью мячика ВЫШИБАЮТ некоторые объекты. И не обязательно с конкретного игрового поля. Что я имею в виду? Сейчас Вы все поймете.



Для затравки мы рассмотрим первый коммерческий отечественный арканоид **Снежок** фирмы

"Дока", распространяемый, что интересно, на CD-ROM диске! Более 40 мегабайт — анимационное intro, фоновая музыка, звуковые эффекты и несколько десятков уровней. В целом, игра оформлена и смотрится весьма приятно (разрешение 640x400), но покритиковать ее есть за что.

Во-первых, сама реализация, или сценарий, если данное слово вообще применимо к арканоидам, несколько устарела. Новые игровые находки или оригинальные дизайнерские идеи практически отсутствуют. Все это (правда, на четы-



Фрагмент игры **Снежок**

рехцветном CGA) уже было в старом-престаром **Popcorn**. Все, и даже больше.

Во-вторых, мячик часто движется слишком быстро, что превращает "Снежок" в чисто аркадную игру, а ведь смысл арканоида, несмотря на сходство его названия с arcade, не просто в быстром отбивании мяча. Здесь присутствует подчас очень тонкая стратегия, когда надо попытаться рискнуть и ударить мяч самым краешком биты, чтобы он отправился в предназначеннное для него место. В-третьих, некоторые уровни не избежали



отрицательных сторон **Popcorn**, когда оставшиеся один-два квадратика надо сбивать очень долго. И, в-четвертых, если мышкой управлять битой очень легко, то клавишами делать это практически невозможно, так как она начинает передвигаться рывками и с замедлением, мяч постоянно пролетает мимо.

Я обещал объяснить свои слова насчет **Вышибания** объектов. Дело в том, что "вышибать" из игры можно не только квадратики, но и другие элементы, например — компьютерного (или живого в случае игры по сети) оппонента. И делать это не просто с помощью биты, а еще и с помощью системы очков. Таким образом, в зону нашего внимания сразу попадает совсем другая игра, традиционно относящаяся к жанру спортивных игр. Это **International Tennis Open** альянса фирм Infogrames-Philips.

Выполненная в таком же, как и **Снежок**, разрешении, она является, по сути, довольно точным и хорошо анимированным теннисным имитатором. Нас интересуют прежде всего ее арканоидные элементы, и здесь, к сожалению, **Снежок** остается позади.

Хотя первые матчи Вы будете проигрывать с сухим счетом 0:6, 0:6, 0:6, но постепенно, по мере тренировки пальцев и нахождения своего тактического рисунка игры, счет будет все более и более выравниваться, постепенно склоняясь в Вашу пользу. Немаловажно решить, какой

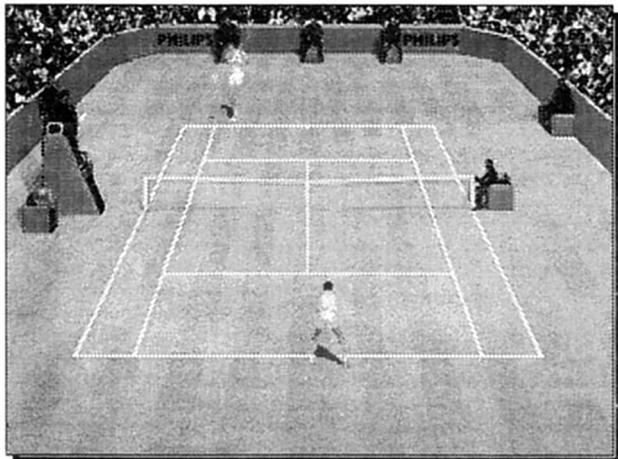
тактический стиль выбрать — на задней линии, у сетки, или в середине Вашей части площадки. У сетки играть начинающему очень трудно, но, сильно лупя по мячу с задней линии, можно постепенно переходить к более активным действиям, вливаясь в игру и ощущая ее темп. Арканоид в данном случае переходит с одного измерения на два, то есть теперь Ваш игрок может перемещаться не только влево-вправо, но и вперед-назад (или вверх-вниз).

Правда, несмотря на то, что сценарий в **Tennis Open** достаточно хорошо продуман, эта игра выглядит, пожалуй, слишком напряженной для любителей более медленной классики.

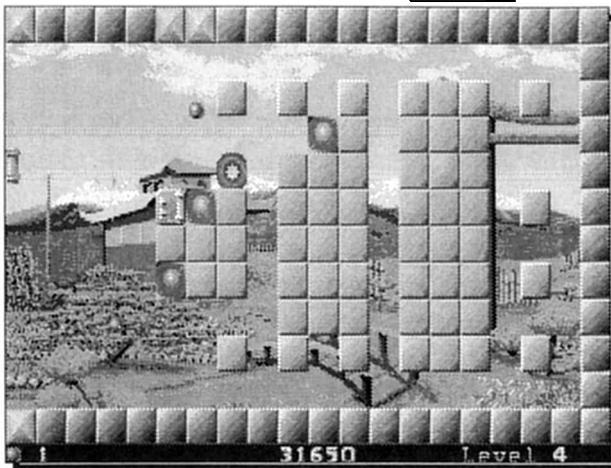
Третий идет **TwinBlock** фирмы Web-Foot, выпущенный в этом году. Это типичный арканоид, причем даже не shareware-версия, а полноценный коммерческий продукт. А исполнение! Оно выше всяких похвал. По-прежнему то же разрешение — 640x400, как и в предыдущих двух играх, но каждый уровень является своеобразной находкой. Прежде всего, прекрасно подобрана музыка. Она настолько энергична и соответствует стилю игры, что за ее одну можно поставить "Twin-Block" пятерку.

Добавьте к этому очень красочные уровни, неповторяющийся дизайн как фоновой картинки, так и самих квадратиков, прекрасную анимацию блоков и различных сопровождающих элементов антуража,

жака, плавные переливы палитры, нестандартное размещение биты — сбоку, нормальную, независимую скорость мячиков и, главное, прекрасно продуманные сценарии каждого уровня. Здесь можно найти оригинальные задумки авторов, например, открытие блока после первого попадания в него, когда Вы узнаете, что в нем скрывается, блоки-бомбы, дополнительные шары, быстрые переходы на следующий уровень, постепенную смену состояния некоторых квадратиков типа раскалывающихся деревянных блоков. Есть и куча других дополнений, которые может быть сами



Фрагмент *Tennis Open*

Фрагмент *TwinBlock*

по себе и не новы, но их интеграция в общую идеологию уровня сделана настолько профессионально, что успех **TwinBlock** даже в 1996-м году, хотя конечно и не сравнимый с игровыми монстрами, был обеспечен.

Интересной находкой можно назвать метод частого использования большого количества шаров — до пяти — одновременно при попадании в определенные блоки. Когда сразу несколько шариков мчатся к границе, то подсознательно человек начинает метаться, пытаясь поймать несколько зайцев одновременно, и при этом довольно часто пропускает их все.

Другой оригинальный прием — это движение шариков с некоторой угловой скоростью. Это происходит при попадании в определенные блоки. Иногда шарик вроде бы приближается к границе, Вы уже приготовили биту, но он плавно меняет свою траекторию движения и по огибающей уходит обратно вверх! Очень впечатляющий эффект.

Еще один пример нестандартного мышления авторов — это, по-моему, 14-й или 15-й уровень. Там в качестве фона служат такие же кирпичики, из которых составлен и сам уровень, при этом совершенно непонятно, где же они расположены, то есть играть приходится практически вслепую.

Немаловажный плюс **TwinBlock** — это быстрые уровни. Игровая доска размером 10 в ширину x 20 в высоту, хотя большинство уровней использует различ-

ные непрямоугольные конфигурации, позволяет быстро добивать оставшиеся кирпичики, особенно в этом помогает возможность получения дополнительных мячей.

Короче говоря, классный арканоид.



Однако в нашем определении арканоида понятие ВЫШИБАНИЯ раскрыто не до конца. Что Вы скажете, например, про арканоид-менеджмент?

Идея в том, что Вам надо каким-то образом стимулировать и организовывать Вашу виртуальную

биту, чтобы она самостоятельно пытлась вышибить из игрового раунда компьютерного оппонента. Давайте вспомним, в какой игре двадцать два бугая полтора часа пытаются "выбить" друг друга из турнира с помощью мяча, а Некто, придавший им игре некий организационный импульс, в это время нервно курит на скамейке под козырьком? Конечно, это футбол.

В приближении очередного Чемпиона Европы просто нельзя не рассмотреть парочку футбольных имитаторов, а тут как раз представляется такая прекрасная возможность и подходящая тема. Согласитесь, ведь в принципе футбол — это тот же арканоид, только с одним "кирпичиком" — воротами, кучей подвижных двумерных бит и необходимостью охранять свой "кирпичик" от компьютерных атак.

В данном разделе я не буду рассматривать action-имитаторы футбола, их выпускается очень много, а вот хорошие soccer-менеджменты встречаются редко. К счастью, страна с вторым по размерам в Европе после Германии компьютерным рынком является вдобавок не только родоначальником этой замечательной игры, но также хозяином ЧЕ и поставщиком прекрасной и сильной команды, поэтому интерес в Англии к футбольным компьютерным играм всегда оставался высоким.

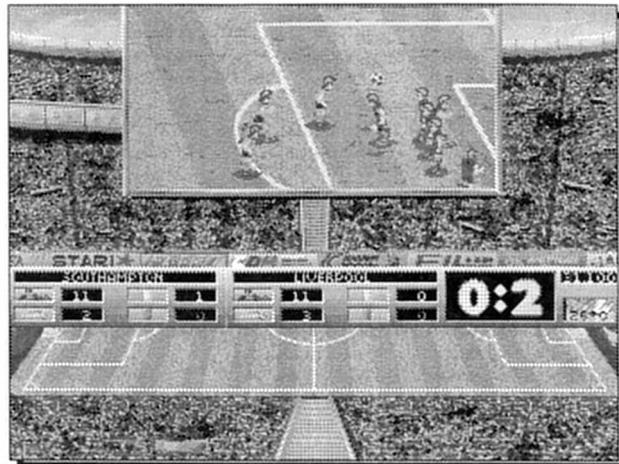
Я расскажу про свои впечатления от двух имитаторов английской футбольной лиги. Это **Football Limited** фирмы Ocean и **Ultimate Soccer Manager** фирмы Impressions.

Первая игра получила у недовольного эксперта журнала "PC Gamer" всего 37 процентов рейтинга. Ему очень не понравилось, что в игре более 150-ти различных опций, разобраться в которых довольно затруднительно. Однако он, наверное, никогда не играл в арканойд! В конце концов, почти 99% всех возможностей или никогда не понадобятся, или могут быть возложены на могучие плечи компьютера, а оставшийся процент вполне можно использовать на полную катушку и наслаждаться игральностью.

Правда, самого процесса перекидывания мяча во время конкретного матча Вам лицезреть практически не удастся, само действие происходит за экраном и только опасные моменты сопровождаются нескользкими строчками комментария на табло, лишь изредка разбавляясь небольшими мультипликационными вставками ударов по воротам и разыгрывания угловых.

Но на то "Football Ltd" и экономический симулятор! Зато в возможностях тренировок футболистов, их покупках, продажах, выборе тактических схем, ограниченный практически нет. Игроков можно тасовать на поле в самых произвольных комбинациях — хоть все 10 в атаку, указывать степень важности матча, при этом увеличивается как жесткость в борьбе за мяч, так и количество грубости и штрафных, и выбирать стиль игры — атака, оборона, или несколько градаций между этими крайними значениями.

Несмотря на большое количество опций и очень реалистичную модель описания околофутбольной обстановки, а также разыгрыши различных внутренних и внешних кубков и единственную среди всех рассмотренных игр графику 640x480 x256, играбельность "Football Ltd" действительно не очень высока, хотя конечно и не 37 процентов. Дело в том, что в принципе вся Ваша глобальная стратегия как тренера сводится к покупке сильных игроков. Остальные возможности оказывают непринципиальные воздействия на результаты матчей, то есть Вы можете или



Фрагмент игры *Football Limited*

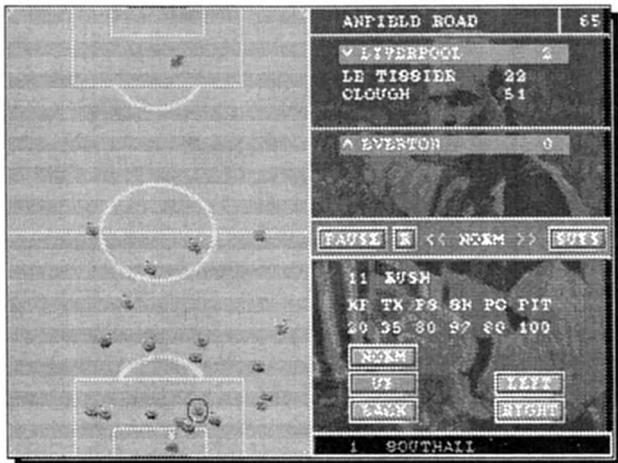
проиграть, некорректно варьируя их, или в лучшем случае не добиться большего, чем можно было бы ожидать.

Я выбрал "Ливерпуль", по силе игры отнес его к середнякам высшей лиги, и на третий год сделал его чемпионом Англии, просто комплектуя команду из лучших игроков, не жалея на них денег.

Вторая игра, "Ultimate Soccer Manager", значительно более интересна. Главное ее отличие в том, что каждый матч может разыгрываться в реальном времени (конечно, не полтора часа, а около 4 сек на одну игровую минуту), при этом сам процесс сражения двух команд (арканойдная схватка) выглядит крайне захватывающим. За своих человечков переживаешь, как за живых футболистов, досадуя при ударе с пяти метров мимо ворот и радуясь при красивом разыгрывании углового с забитым в заключение голом. Правда, ведут они себя довольно бестолково.

Кроме того, помимо такой конечно наиболее принципиальной тактики, как покупка сильных игроков, Вам необходимо еще выбрать правильную тактическую схему, состав на каждый матч, расписание тренировок и стиль игры. Хотя опций в "UFM" значительно меньше 150-ти, они все уже становятся значимыми. Наличие сильных игроков теперь дает Вам лишь потенциальную возможность реализации собственных сил, а как это у Вас получится, зависит исключительно от Ваших тренерских талантов.

Помимо таких оживляющих элементов, как газетные отчеты, которые действительно интересно читать, короткие беседы с председателем клуба, банкиром, переговоры с игроками насчет их жалованья, наиболее принципиальным, конечно, является выбор тактической схемы на каждый матч. Этот выбор не такой гибкий, как в "F1td", он ограничен набором схем от 3-1-6 до 6-3-1, но здесь уже каждая из схем способна оказать решающее значение на победу в матче.



Фрагмент игры *Ultimate Soccer Manager*

Но и сама игра проще, чем предыдущая. В первый же год я сделал "Ливерпуль" чемпионом, при этом расширив трибуны и подкупив суперигроков на 10 миллионов фунтов, хотя борьба шла до последнего тура, а в финале кубка Англии я проиграл — по пенальти! — середнячку лиги, причем сначала проигрывал 0:1, затем на последних минутах отыгрался "навалом", и три раза не забил пенальти. Кстати, пенальти в этой игре вообще забиваются с трудом.

Основные принципы стратегии таковы. В не очень принципиальных матчах, типа начала-середины чемпионата, кубковых матчей со слабыми командами, я использовал схему 3-3-4, при этом уровень отбора мяча у моих защитников колебался в пределах 90-95, у полузащитников 60-90, пас 85 и выше, а сила ударов (по воротам) порядка 70-90, а у нападающих сила ударов лежала в преде-

лах 94-99 (уровень вратаря — 99), то есть очень сильный состав с средней стоимостью каждого игрока около 3-4 миллиона фунтов.

В других встречах — кубковых, или с сильными противниками, я начинал с стандартной расстановки 4-4-2. В обеих ситуациях, когда я забивал гол, то сразу старался переключиться на схему 4-4-2, уходя в полузащиту и играя на удержание счета, если же пропускал гол первым, то сразу же старался отыграться "навалом" 3-1-6. Кроме того, все нападающие играли всегда на острие атаки, то есть в их индивидуальных установках я всегда давал команду "UP" — вперед.

Таким способом, кстати, мне удалось однажды выиграть у "Динамо" Киев в Кубке УЕФА и два раза у "Спартака" в Кубке Чемпионов. При этом я одержал серию из 12 побед подряд, в том числе разгромил "Милан" на его поле в присутствии 216 тысяч зрителей! Жалко конечно, что отечественные игры такого жанра — с родными названиями и фамилиями — мы увидим еще нескоро.



Как мы видели, жанр арканоидов не ограничивается простым отбиванием мячика, а распространяется еще на совсем другие, с первого взгляда не похожие на оригинальную идею, игры, в основном спортивные.

Кстати, при таком симбиозе оба жанра могут перенять для себя новые идеи, например, из спорта вполне можно взять идею компьютерного оппонента, который с другой стороны игрового поля обстреливает кирпичики, стараясь набрать больше очков, или какой-нибудь двумерный арканоид, когда биту можно гонять не только по линии, но и вверх-вниз за мячиком, да мало ли чего еще! Так что арканоиды мы с Вами наверняка увидим еще не один раз, и не исключено, что в самых неожиданных реализациях.





## Вниманию компаний, поставляющих персональную вычислительную технику

Издательство “Инфорком–Пресс” и объединенная редакция журналов **PC–Review**, **PC–Help**, **PC–Forum**, **PC–Express**, **АвтоSTART** и **CDROM–Review** подготовило к выпуску книгу:

### Персональный компьютер: Выбор. Покупка. Освоение.



Книга предназначена для использования в качестве сопроводительной инструкции, прикладываемой к компьютеру.

Книга ориентирована на то, чтобы дать ответ на вопросы покупателей и начинающих пользователей, возникающие в период принятия решения о покупке компьютера и в начальный период его освоения.

Книга позволяет:

- снизить нагрузку на инженеров и менеджеров в период общения с клиентом до покупки, во время покупки, в первые дни после покупки. Потребитель найдет в ней ответы на большинство вопросов, на которые обычно приходится отвечать Вашим менеджерам и инженерам;
- повысить производительность труда персонала фирмы и увеличить объем продаж;
- способствовать росту престижа и популярности компании.

Книга исполняется “под заказ” и персонализируется под каждого заказчика отдельно. Персонализация включает без дополнительной оплаты:

- оформление четвертой страницы обложки “под заказчика”;
- четыре рекламных полосы заказчика в блоке книги;
- выделенный цветом колонтитул с реквизитами заказчика на каждой странице.

Заказы на исполнение “персональных” тиражей принимаются в объеме от 2000 экз. и выше.

По всем вопросам просим обращаться:

125124 Москва, а/я 70  
Тел/факс (095) 956-16-31  
E-Mail [postmaster@ircpress.msk.su](mailto:postmaster@ircpress.msk.su)



# Осенняя павина'96

**Action** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

## **Daytona USA**

**SEGA Entertainment**

Эта игра в свое время стала негласным стандартом для гоночных игральных автоматов и позволила SEGA превзойти конкурентов в жанре. Вскоре все те же ощущения станут доступны пользователям PC с процессором Пентиум-90 или лучше. Эта конверсия сохраняет все черты оригинала: четыре разных вида, три гоночных трассы и живописные столкновения.



Графика также практически идентична исходной версии и должна полностью или почти полностью сохранить высокую частоту кадров и количество полигонов. SEGA Entertainment добавляет также возможность игры по сети. Если успех этой игры будет таким же, каким он был в залах игральных автоматов, то она явный претендент на лидерство среди аркадных гонок.

## **Crusader: No Regret**

**Origin**

Эта игра не должна рассматриваться как **Crusader 2**, над которой Origin работает отдельно. **No Regret** продолжает сюжет игры **No Remorse**. На этот раз герой попадает на Луну, где должен остановить деятельность некоего



консорциума. Как всегда, ни одна крупная корпорация не делает ничего хорошего.

Здесь будет всего десять уровней, но они поинтереснее, чем в предыдущей игре. Появятся новые враги и новые типы оружия. Вас ждут как минимум три новых типа роботов, один из которых может маскироваться под стол, торговый автомат или другой обыденный объект. Новые виды оружия включают замораживающее ружье и оружие, превращающее противника в кучу костей и лохмотьев мяса.

Кроме того, был переработан искусственный интеллект. Теперь противники имеют доступ к таким же возможностям (включая оружие), как и герой. Будьте готовы к тому, что враги будут высакивать из-за прикрытия, стрелять в Вас из замораживающего ружья и прятаться обратно.

## **MDK**

**Playmates Interactive**

Это первый продукт для PC, которую производят создатели знаменитой игры **Earthworm Jim**, и он выглядит довольно-таки многообещающим. Вы играете за воина, который десантируется с орбиты в разные точки Земли, которые кишат инопланетянами и другими противными тварями. Предусмотрены как вид от первого, так и от третьего лица в рамках трехмерной полигональной графики.

Тем, кто привык не задумываясь стрелять во все, что движется, придет



ся проявить некоторую аккуратность. От Вас часто будет требоваться уничтожать врага с максимальной дальности, до того, как он Вас заметил, или из засады. Упор на засадную тактику может сделать эту игру достаточно интересной и в многопользовательском режиме.



Авторы планируют реализовать очень умные алгоритмы поведения врагов, вплоть до того, что если Вы выбили выстрелом оружие у противника, то он попытается скрыться с линии огня и подобрать его. Если подобное удастся реализовать, то можно ожидать невероятного успеха этой игры. Она должна выйти в начале будущего года.

## Jedi Knight: Dark Forces II

LucasArts

Эта игра, продолжение **Dark Forces**, сохраняет все достоинства своего предшественника и идет дальше. Перед героям первой игры, Кайлом Каторном,



стоит задача стать рыцарем ордена Джихадаев. По мере продвижения процесса тренировок и игры в целом, Кайл встречается с Черным Джихадом Джереком и его помощниками. Вскоре после этого ему приходится выбирать, присоединиться ли к Черным силам или вступить в противоборство с Джереком и его слугами, которые ставят перед собой задачу поработить всю галактику.

“По просьбам трудящихся” LucasArts добавила многопользовательский режим игры через сеть, modem или нуль-модемный кабель. В игре будут новые виды оружия и новые монстры. При тренировке за каждый пройденный уровень герой будет получать баллы опыта и новые “джихадские” навыки. Графика в игре должна выглядеть даже лучше, чем в **Quake**. Выход игры ожидается зимой.

## Into the Shadows

### Scavenger

Слухи об этой игре (точнее об ее вроде бы потрясающем 3D-механизме) ходят уже давно. Она сродни играм-единоборствам, хотя действие происходит в средневековом замке, где герой должен биться с его отвратительными обитателями, используя различное оружие того времени.



Замок изображается весьма детально, с реалистичными источниками света и тенями. Динамическое изменение масштаба изображения также обеспечивает погружение в игру, на много превосходящее, например, серию **Alone in the Dark**.

Движение персонажей также очень реалистично, а специальная техника

создает дополнительную иллюзию, что полигональные персонажи более реальны, чем это есть в действительности. Графический механизм игры разрабатывался более трех лет, но можно надеяться, что вскоре мы увидим его в действии. Игра должна также поддерживать игру по сети с участием до восьми игроков.

## Ecstatica 2

### Psygnosis

Как и предыдущая игра этой серии, **Ecstatica 2** соединяет Action с большим количеством адвентюрных элементов. Экраны подготовлены заранее, так что движение не столь реалистично, как, скажем, в **Quake**. Однако, вид изображения гораздо сильнее, чем в первой игре, зависит от того, что Вы делаете в данный момент. Поэтому временами Вы будете видеть героя сбоку, временами сверху, а иногда и в изометрической проекции.

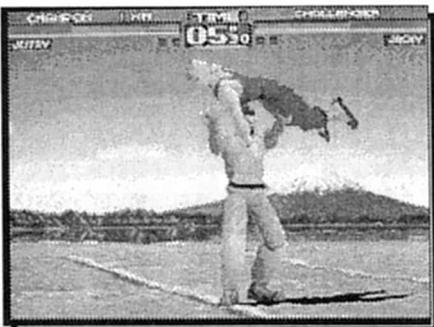


**Ecstatica 2** испытала и влияние игр-единоборств — у Вас будет возможность выполнять спецудары. Действие игры происходит в средневековые времена, герой должен справиться со злым волшебником. Враг хочет добиться того, что получается у злых волшебников лучше всего, — уничтожить всю Вселенную.

## Virtua Fighter PC

SEGA Entertainment

Появившись на игровых автоматах, **Virtua Fighter** революционизировал жанр игр-единоборств своей 3D-



графикой и показом "от подвижной камеры". Теперь эта игра переносится на PC в надежде и здесь совершил такую же революцию.

**Virtua Fighter PC** будет иметь два режима: аркадный, с невысоким разрешением, присущим игровым автоматам, и улучшенный, высокого разрешения. Сама игра переносится в абсолютно неизменном виде: все восемь персонажей, спецудары, броски и так далее.

Прополагается сохранение высокой скорости смены кадров, большого количества полигонов и гладкого правдоподобного движения. Игра не будет требовать специального оборудования, однако идеально она будет идти только на процессорах от Пентиум-90 и лучше.

## Tomb Raiders

Eidos

Предполагается, что герой — археолог с пистолетом, промышляющий ограблением захоронений, должен оказаться достаточно интересным персонажем для игры. По крайней мере, именно из этого исходила фирма Eidos, создавая эту трехмерную стрелялку с видом "из-за спины" героя.

Без сомнения, нас ожидает великолепная полигональная графика, неожиданные световые и трехмерные эффекты. Вы играете за Лару Крофт — грабителя захоронений, которая исследует различные руины по всему земному шару в поисках древнего артефакта под названием Сион. Вы посетите Перу, Египет, Камбоджу и другие экзотические места. Там Вы будете находить



информацию, решать головоломки и уничтожать каждого, кто стоит между Вами и Вашей целью.

Движение героя включает огромное количество фаз анимации — она может бегать, прыгать, плавать, взбираться на уступы — и очень реалистично. Игра должна выйти зимой.

## Adventure

9

Tribeca Interactive

Сюжет первой компьютерной игры компании Роберта де Ниро Tribeca Interactive разворачивается на загнивающем курорте для "вышедших в тираж" рок-звезд, который герой только что унаследовал. Ваша задача — привести все в порядок и с помощью различных персонажей помочь музыкантам вновь встать на ноги.

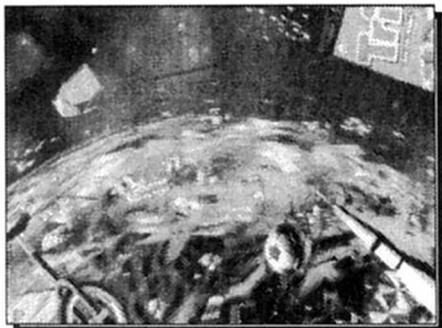
В игре будут использованы голоса знаменитых актеров, трехмерная анимация уже сейчас производит сильное впечатление. Однако, сказать, насколько хороша будет игра в целом, пока трудно, но дождаться ее выхода в свет (этой осенью) все же стоит.

## Callahan's Crosstime Saloon

Legend Entertainment

Название этой игры заимствовано из произведений писателя-фантаста Спайдера Робинсона. Игра представляет собой их компьютерную адапта-

цию. Как всегда, судьба Вселенной висит на волоске. В шести отдельных гла-вах Вы путешествуете по различным местам на Земле и в космосе и пытае-тесь привести все в порядок.



Рассказы Робинсона скорее юмо-ристические, чем серьезные, и авторы рассчитывают принести этот юмор в игру. Можно надеяться, что готовый продукт доставит удовольствие как по-клонникам автора, так и тем, кто не знаком с его рассказами.

## Leisure Suit Larry 7

Sierra

Может быть, в это трудно поверить, но серия **Leisure Suit Larry** готовится отпраздновать свое десятилетие. Немногие компьютерные фирмы, и уж тем более немногие компьютеры могут похвастаться таким долголетием.

Всем, кто знаком с сюжетом преды-дущих игр серии, незачем рассказы-





вать, чего можно ожидать от новой игры. На этот раз Ларри будет заниматься своим обычным делом на борту фешенебельного круизного теплохода. Предполагается использование новой для этой серии трехмерной анимации и какого-то специфического класса головоломок.

В любом случае, не следует ожидать, что в этой серии появится игра для всей семьи. Скорее, как и предыдущие игры, она направлена на любителей сомнительного юмора и тех, кого не пугает полное отсутствие вкуса.

## The City of Lost Children

### Psygnosys

Эта игра создана по мотивам вышедшего в 1995 году во Франции фильма, который многие считают одним из лучших фильмов последних лет. **The City of Lost Children** — это история безумного ученого Кранка, который потерял способность видеть сны и похищает маленьких детей, чтобы красть их сновидения.

Когда оказался похищен маленький брат циркового силача, тот вместе с маленькой девочкой-сиротой отправляется на поиски пропавших детей. По пути они встречают массу странных персонажей, от злобных сиамских близнецов до говорящего мозга.

Игра развивается по тому же сценарию, что и фильм, трехмерныерендерированные модели путешествуют среди декораций фильма. Производители фильма следят за созданием игры и пытаются корректировать, по крайней мере, общий дух игры. Если содержание игры будет соответствовать ее внешнему виду, то должна получиться одна из наиболее запоминающихся адвентур последнего времени.

## Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh

### Sierra

Вторая игра серии, на самом деле, не является продолжением первой, а представляет собой совершенно новую



историю. Не ждите в ней появления уже знакомых персонажей.

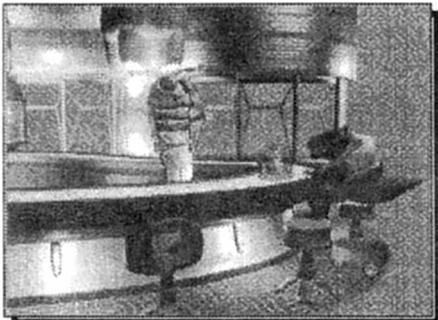
**Phantasmagoria 2** рассказывает историю человека по имени Куртис Крейг, вышедшего год назад из психиатрической лечебницы. Он оказывается вовлечен в цепь странных событий, которые вновь ставят под сомнение его духовное здоровье.

Основное отличие от предыдущей игры состоит в том, что видеофрагменты будут сниматься непосредственно на натуре. Игра в целом должна иметь гораздо более "киношный" вид.

## The Space Bar

### Rocket Science Games

Имя Стива Мерецки (**Hitchhiker's Guide to Galaxy**), одного из авторов данной игры, должно многое говорить любителям адвентюрных игр со стажем. В этой игре Вы выполняете роль детектива на борту очень чистенького и красивенького космического бара. Перемещаясь в рамках безупречно рендерованного трехмерного окружения, Вы





встречаетесь и общаетесь с разнообразными инопланетными существами, используя, в основном, телепатию.

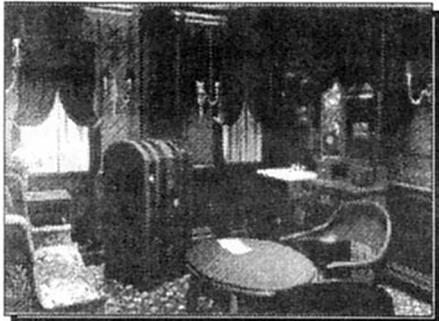
Часто играющий вынужден принять на себя роль другого персонажа, например, насекомого с выпуклыми фасеточными глазами и выполнять ряд действий за этого персонажа. В целом игра будет представлять собой довольно странную смесь разных типов'aventure, но сценарий должен оказаться достаточно сильным, чтобы она доставила удовольствие всем любителям жанра.

## Titanic: Adventure Out of Time

**CyberFlix, GTE Entertainment**

В этом "триллере" Вы выступаете в роли секретного британского агента на борту обреченного корабля в ту ночь, когда он пошел на дно. Нет, Вы не способны спасти корабль от гибели, но за то время, которое Вам осталось, Вы способны выполнить миссию, которая изменит историю и предотвратит первую мировую войну.

Большая часть игры состоит в разговорах с огромным количеством персонажей. То, насколько успешным будет Ваше общение с ними, и предопределяет в итоге успех миссии. Графика игры очень хороша и представляет собой воссоздание до мельчайших деталей реального корабля. CyberFlix переработала излишне юмористический общий тон, который оттолкнул часть пользователей от ее предыдущей игры **Dust**, и теперь все будет происходить намного реалистичнее.

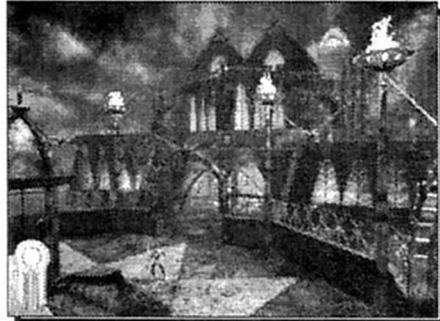


## Ролевые игры

### Dark Earth

**Mindscape**

**Dark Earth** представляет новую игруюю Вселенную, разработанную подразделением Mindscape во Франции. В этой комбинации сказочных и фантастических приемов Вы играете роль Хранителя Огня, то есть буквально отвечаете за поддержание пламени, питающего теплом все городскую структуру, а также по обстоятельствам выступаете в роли пожарного и полицейского.



Культура игры очень богата, а система боя очень гибка и подходит близко к наилучшим играм-единоборствам. Монстры этой игры также оригинальны, разработчики отказались от классических вариантов в пользу чудо-мутантов, произошедших от представителей флоры и фауны нашего мира.

### Betrayal at Antara

**Sierra**

Создатели игры **Betrayal at Antara** считают ее духовным потомком игры **Betrayal at Krondor**. Sierra поняла, что она допустила ошибку, позволив предыдущему президенту подразделения **Dynamix** закрыть работу над продолжением той игры. Было решено создать свою интеллектуальную собственность.



Разработчики понимали, что они не имели права использовать детали мира, сконструированного Фейстом, и попытались создать такой мир, каким Фейст мог бы гордиться. Например, вместо "стандартных" гоблинов, эльфов и троллей, они "создали" культуры, базирующиеся на "человекообразных" формах жизни. Игра, подобно предшественнику, использует трехмерный механизм.



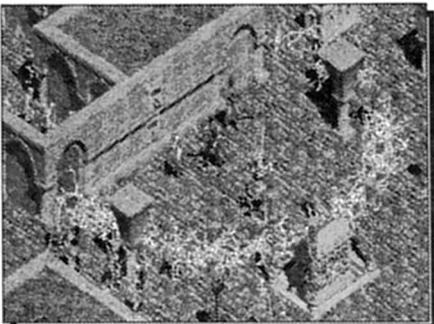
В игре применен один из самых компактных интерфейсов, когда-либо встречавшихся в жанре. В развернутом виде он занимает лишь треть экрана, а в минимизированном оставляет свободным его весь. Сражения будут проходить на "замаскированном" поле шестиугольников в тактовом режиме. Игра использует оригинальную систему параметров героев и их развития, а также необычную систему магии.

## Diablo

Blizzard

Фирма Blizzard, создавшая **Warcraft 2**, впервые обращается к жанру RPG. Игра **Diablo** по духу принадлежит больше к стилю **Rogue**, чем к широко известным RPG классического типа. Вы выбираете героя из одного из трех классов: Fighter, Rogue или Wizard и отправляйтесь в путешествие по подземелью.

Основная задача игра всегда одна и та же, но вспомогательные мини-миссии выбираются случайным образом из базы данных. Конструирование подземелья и размещение объектов и ловушек осуществляется случайным обра-



зом, так что Вы не сможете дважды сыграть в одну и ту же игру.

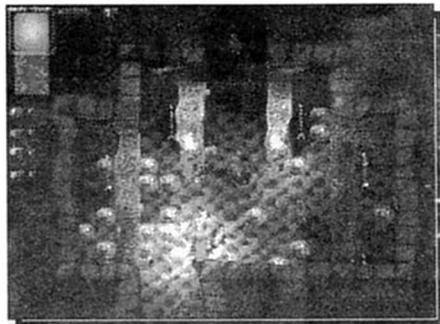
Игра идет в трехмерном изометрическом изображении и Blizzard собирается создать специальную точку в Интернет для многопользовательской игры. Вы сможете спуститься в подземелье настоящей командой, где каждый герой управляет отдельным человеком, в истинном стиле ролевых игр.

## Dungeon Keeper

Electronic Arts

Выпуск этой игры, где Вы сможете защитить свое подземелье от этих идиотов с мечами, которые под маской некоего "добра" только и лезут в него сверху за золотом, задерживается уже примерно на год. Последнее время предполагаемые сроки каждой очередной задержки все меньше, так что можно рассчитывать на то, что игра все-таки в конце концов выйдет.

Вы будете выступать как архитектор подземелья, пастух монстров, боец (от первого лица) и управляющий ресурса-





ми. Как минимум в одной кампании Вам придется "поставить на место" Аватара в стиле игр серии Ultima. В игре предусмотрена масса мелочей, ориентированных на многопользовательский режим, таких как специальные звуковые и световые эффекты (кто там громко топает с факелом в руках?).

Если Вам всего этого мало, то Вы сможете изменить вообще все параметры игры через электронные таблицы *Excel*.

## Lands of Lore 2: Guardians of Destiny

Virgin Interactive Entertainment

В свое время *Lands of Lore* громко сказала новое слово в мире компьютерных RPG, и ее продолжение рассчитывает сделать то же самое. Игра содержит впечатляющую графику и будет больше похожа на'avентюру.

Как и в первой игре, у Вас не будет возможности сгенерировать "своего" героя. Вместо этого, Вы будете управлять Лютером, который неожиданно оказался в роли героя и должен освободить Земли от лежащего на них проклятия.

Хоть игра и движется вдоль жесткого сюжета, авторы следят за тем, чтобы не вознаграждать и не наказывать за манеру поведения. Ведь именно играющий должен снабдить Лютера характером и то, каким будет этот персонаж, не должно влиять на возможность пройти игру. Однако, другие персона-

жи все же запомнят, как Лютер к ним отнесся, и в дальнейшем будут реагировать соответственно.

## Realms of Arkania: Shadows over Riva

Sir-Tech

Это весьма специфическая игра, рассчитанная на любителей очень сложных ролевых систем. Основные ее принципы знакомы тем, кто играл в предыдущие игры серии *Realms of Arcania*.



Игровая Вселенная очень хорошо разработана, включает своеобразный пантеон богов и необычную смесь различных культур. Сражение проходит в тактовом режиме в стиле, похожем на игры серии X-COM.

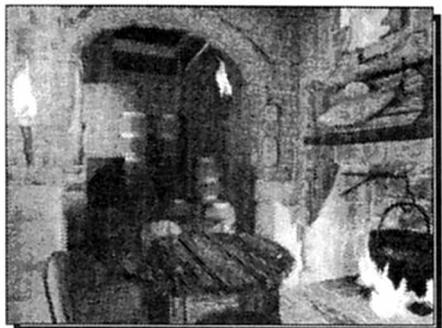
## Return to Krondor

7th Level

Действие игры *Return to Krondor* происходит в уже известном любителям игр мире Крondора, созданном писателем Раймондом Фейстом. Сюжет основан на том, что во время правления принца Аруты Ишапианская церковь утратила религиозный артефакт под названием Слеза Богов.

В игре будет использован новый трехмерный механизм, позволяющий управлять трехмерным сражением, идущим в реальном времени, используя несколько камер, установленных под разными углами. Игра будет даже включать в себя морские корабельные бои, когда герои отправятся в Горькое Море.



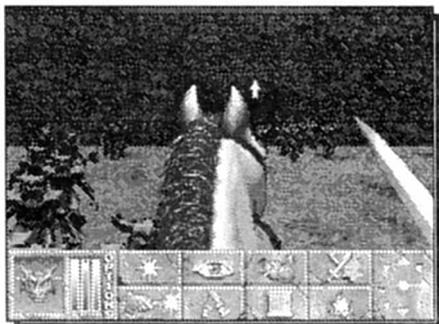


Хоть игра и будет включать в себя видеовставки с участием более 50 персонажей, Фейст говорит, что здесь будут учтены уроки знаменитой первой игры, *Betrayal at Krondor*. В той игре начальный этап был слишком перегружен вспомогательными мини-миссиями, и могло создаться впечатление, что игра плохо сбалансирована. Эта игра также будет состоять из девяти глав, но развитие событий будет происходить с более разумной скоростью и даже вспомогательные миссии будут служить общему усилиению напряженности.

## The Elder Scrolls: Daggerfall

Bethesda

Любители предыдущей игры все еще ждут появления этой. Здесь применен более гладкий и быстрый 3D-механизм, включающий большое количество световых и погодных эффектов. В новой игре будут также: более детальная генерация персонажей, более



богатые возможности для диалога, удобные возможности работы с предметами, герой сможет вступать в гильдии, использовать имеющиеся знания и навыки. Кроме того, можно будет в течение всей игры активно редактировать внешний вид героя.

Даже вспомогательные миссии должны усиливать впечатление от игры, а не превращать, подобно первой игре, героя в средневекового мальчика на побегушках. Игра уже должна выйти к тому времени, как Вы будете читать эту статью.

## Игры- имитаторы

European Air War

MicroProse

Эта игра выходит очень вовремя, если учесть недостаток исторических имитаторов в последнее время. Она представляет собой продолжение игры *1942: Pacific Air War*, и ее предшественник напоминает о себе и в структуре игры и в общем создаваемом впечатлении. Однако, SVGA-симуляция намного лучше погружает Вас в атмосферу воздушного полета. Кстати, значительно улучшился и вид приборов в кабине — их показания хорошо читаются во всех режимах.



Как и в предыдущей игре, Вы сможете летать на более чем двадцати различных самолетах, хотя бомбардировщики остаются недоступны. Миссии зависят от того, за какую сторону Вы будете играть. Например, за союзников Вы будете сопровождать бомбар-

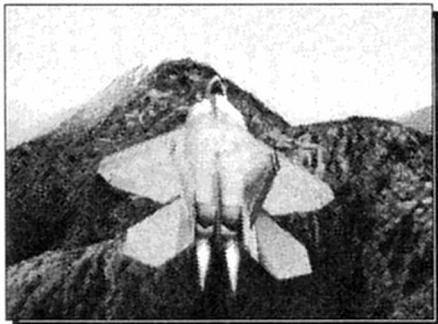


дировщики B-17 вглубь германской территории. Одновременно в воздухе может быть до 32 самолетов, что представляет собой значительное улучшение по сравнению с более ранними имитаторами, хотя и это всего лишь маленький кусочек реальных боев Второй Мировой войны с участием гигантских флотов бомбардировщиков. Предусмотрена возможность записи миссии с последующим просмотром фильма.

## F-22 Lightning 2

Novalogic

Похоже, что F-22 скоро будет столь же популярен в мире авиамимитаторов, как и F-16. Novalogic, создатели аркадного имитатора **Comanche**, вносят свой вклад в размножение имитаторов F-22. Визуальные и звуковые эффекты в этой игре таковы, каких и можно было ожидать от этой фирмы, но "правильное" ощущение полета, быть может, Вас и удивит. Novalogic работала совместно с фирмой Lockheed, чтобы гарантировать правильное поведение самолета и адекватность управления.



Хотя этот имитатор должен стать более "серьезным", чем предыдущие продукты этой фирмы, кое-чем было пожертвовано ради чисто игрового элемента. Например, в многопользовательском режиме в случае гибели Вашего самолета он всего лишь отключается на небольшой отрезок времени, чтот сэкономит расходы на модемную связь, необходимые для прохождения длительного отрезка пути от аэродрома до зоны боя.

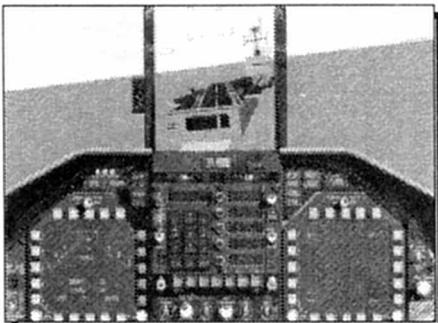
Изображение ландшафта напоминает игру EF2000, но с более богатой

палитрой, зависящей, к тому же, от времени года. Внешний же вид самих самолетов — едва ли не лучший за всю историю создания игр-имитаторов.

## F/A-18 Hornet

Graphic Simulations

Эта игра популярна на компьютерах "Макинтош", и вот теперь она приходит в Windows-95 с целым рядом улучшений. Они включают в себя усовершенствованную модель полета и более качественную графику с поддержкой разрешения до 1024x768.



Вы будете выполнять миссии, взлетая с земли или с авианосца, против различных целей на трех театрах военных действий. Если Вы не слишком хорошо умеете поражать наземные цели, то сможете воспользоваться и ядерным оружием.

## Falcon 4.0

MicroProse

Долгожданный **Falcon 4.0** наконец-то забрежил на горизонте. Правда, нынешнее его состояние больше похоже на технологическую демонстрационную версию, чем на почти готовую "альфа".

Модель полета обещает быть столь же впечатляющей для сегодняшних игроков, сколь **Falcon 3.0** был пять лет назад. Системы кабины подстроены, чтобы лучше компенсировать ограничения монитора, значительно продвинута авионика.

Разработчики планируют смоделировать миллион квадратных миль поверхности Кореи. Вы будете иметь зна-



чительный контроль как над воздушными, так и над наземными ресурсами. Обещаны серьезные улучшения игры в многопользовательском режиме. Игра вряд ли выйдет в свет раньше первой половины будущего года.

## MechWarrior 2: Mercenaries

Activision

Действие этой игры происходит на восемнадцать лет раньше, чем предыдущих **MechWarrior 2** и **Ghost Bear's Legacy**. В роли воина-наемника правительства Внутренней Сфера Вы бьетесь не ради верности и чести, а ради денег, славы и власти. Как наемник, Вы работаете чтобы заработать деньги на строительство новых роботов и наем дополнительных пилотов, которые будут помогать Вам в последующих миссиях.

Если денег у Вас недостаточно, то Вы можете (подобно **EarthSiege 2**) снимать детали с поврежденных роботов на поле боя и использовать их для ремонта и усовершенствования собственного робота. Графика также улучшена, а версия для Windows-95 будет использовать Direct3D для наилучшей работы с его графическими возможностями.

## M1A2 Abrams

Interactive Magic

Любимая "шалость" создателей имитаторов — это снабдить играющего наилучшим имеющимся снаряжением и оборудованием, в то время как противники пользуются чем-то, что устарело

уже лет пять-десять назад. К счастью, это не относится к данной игре, в которую включено все новейшее российское вооружение.

Сценарии предусматривают вмешательство США в гипотетический российско-украинский военный конфликт, а также боевые действия на Среднем Востоке. Все это увязано вместе в рамках одной ветвящейся кампании. Все необходимые высокотехнологичные игрушки также имеются: инфракрасные прицелы, самонаводящиеся ракеты и так далее.



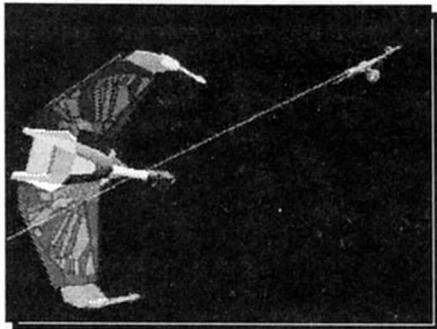
В целом эта игра выше ставит существо дела, чем стиль. Учитывая, что более-менее приемлемых танковых имитаторов не появлялось со времен **M1 Tank Platoon**, может быть эта игра станет новым словом в этом жанре.

## Star Trek: Starfleet Academy

Interplay

**Starfleet Academy** помещает Вас в кресло имитатора космического корабля *Enterprise*, где Вы сможете последовательно выполнить 27 миссий, включающих в себя битвы, дипломатические акции и так далее.

Часть игры проходит собственно в стенах академии, где Вам тоже может попасться что-то интересное, но главные события все же развернутся только тогда, когда Вы окажетесь на мостице. Вы будете командовать экипажем в дипломатических и поисковых миссиях и встретите в боях более чем тридцать различных типов вражеских космических кораблей.



Еще более интересен сетевой режим, представляющий собой бой "корабль против корабля". В нем Вы сможете управлять любым кораблем из достаточно широкого набора встречающихся в игре. Игра должна выйти в этом году.

## TFX 3: Lightning Strike

### Ocean

Этот продукт строится на основе игры **EF2000**, но на этот раз Вы попадаете в кабину самолета F-22. Новая версия динамического генератора кампаний обещает разнообразные сценарии и изменения в политических и тактических союзах. Пилоты получат полный контроль над планированием миссий, так же как и возможность находиться у экрана системы AWACS для того, чтобы направлять самолеты и управлять тактической ситуацией.

В настоящее время в кабину самолета добавляются многие из современных систем, что должно обеспечить "дружественное" управление при сохранении реализма. На поверхность самолетов теперь накладываются текстуры, а ландшафт выглядит даже лучше, чем в **EF2000**. Миссии в пустыне должны получиться менее мрачными, чем в фьордах предыдущей игры, да и вообще будет сделан больший упор на войну над морем.

Разумеется, будет реализована игра по модему и нуль-модемному кабелю. Сетевой вариант будет поддерживать больше восьми игроков. Игра должна выйти в свет зимой.

## Privateer: The Darkening Origin

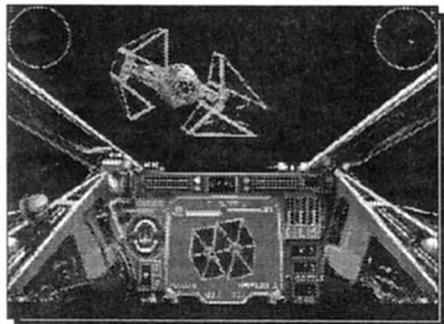
Эта игра — не **Privateer 2**, работа над которым продолжается, а разработанное в Европе продолжение к исходной военно-торговой космической игре. Игра, правда, начинается на редкость избитой ситуацией с амнезией у героя, который должен восстановить свое "Я".

Как обычно, Вы должны всеми доступными способами зарабатывать деньги, чтобы иметь возможность финансировать свои приключения. На этот раз Вы не столько летаете на торговых кораблях, сколько сопровождаете их на новейших космических истребителях. Восемнадцать типов кораблей и большое разнообразие навесных устройств должны долго поддерживать интерес к игре. Механизм космического боя в SVGA-режиме — один из самых впечатляющих на нынешний момент.

## X-Wing vs. TIE Fighter

LucasArts

Если Вы страстный любитель игр **X-Wing** и **TIE Fighter**, если Вас не прельщают другие космические имитаторы, то здесь Вы сможете найти для себя кое-что новое. Эта игра вполне подойдет для Вас, независимо от того, какой "лагерь" Вы обычно предпочитаете, потому что многопользовательский вариант позволяет Вам





вступать в космические поединки с другими людьми. Возможна и модемная и сетевая игра, а однопользовательские миссии включены исключительно для практики.

Вы сможете летать за "команды" Империи, Мятежников или Пиратов и в Вашем распоряжении будет около десятка видов космических истребителей. Если в Вашей команде недостаточно людей, то можно дополнить ее кораблями, управляемыми компьютером (и пересаживаться из кабины в кабину в случае гибели очередного корабля). Улучшенная графика значительно усиливает впечатление от игры, которая должна появиться осенью.

## Спорт

### ABC's Monday Night Football

OverTime Sports

OverTime Sports — это подразделение телекомпании ABC, которая в свою очередь является подразделением компании Disney. Особенность данной игры заключается в привнесении в ее ход духа телерепортажа с большим числом установленных под разными углами камер и находящимися неподалеку от поля микрофонами.

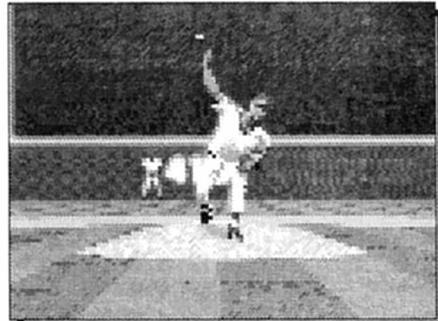


С другой стороны, в игре представлены все команды NFL с их стадионами и составом в 1996 году. Игровые изображения в полигональном виде. Сама игра также должна получиться довольно-таки многообещающей.

### Front Page Sports Baseball Pro 96

Sierra

Эта новая (для Windows-95) версия игры двухлетней давности и похоже, что стоило ждать эти лишние два года. Как и в предыдущих версиях, существует три режима: "аркада", "менеджмент" и "карьера". В последнем режиме Вы можете следить за качеством выступлений отдельных игроков на протяжении всей их карьеры.



Новая версия включает в себя реалистичные трехмерные модели всех основных стадионов. Действие, происходящее на поле, отображается такой же крупной анимацией высокого разрешения, как и **FPS Football Pro 96**. Игра обещает стать хорошим сочетанием аркады и стратегии, основанной на статистических параметрах.

### NBA Full Court Press

Microsoft

"Микрофот" тоже пытается прорваться на рынок спортивных игр. Несмотря на сомнение, с каким общественное мнение встречает чуть ли не все производимые компанией продукты, игра обещает стать очень интересной.

Игроки изображаются стандартным (в настоящем времени) путем съемок реальных людей. Игра использует очень удобный интерфейс и ориентирована, в основном, на аркадный эле-

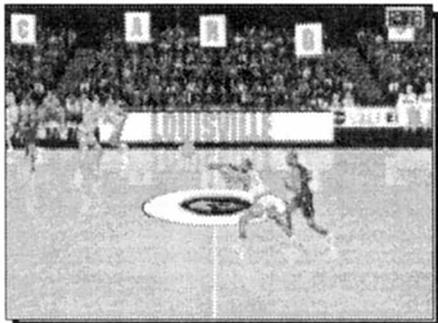


мент. Однако, она содержит достаточно глубокий и продуманный набор комбинаций, подробные комментарии к которым рассказывают, когда и зачем они могут Вам понадобиться. Это хорошая находка со стороны фирмы, название которой обычно не ассоциируется со спортом.

## NCAA Championship Basketball

GTE Entertainment

NCAA — это студенческая баскетбольная лига США, которая, хоть и уступает NBA по классу игроков, нисколько не уступает ей по интересу, который вызывают ее матчи.



Эта игра включает в себя шестьдесят четыре команды первого дивизиона вместе с их цветами, домашними залами и даже талисманами. Что бо-

лее важно, статистическая модель каждой команды базируется на истории выступлений каждого колледжа и стиля, которого придерживаются реальные тренеры.

Необычен "вербовочный" момент игры. На предсезонном этапе Вы изучаете подающих надежды игроков и соревнуетесь с другими тренерами, пытаясь привлечь их в свою команду. В зависимости от предпочтений игрока и программы обучения в "Вашем" колледже, Вы можете добиться (или не добиться) успеха. Когда Вы собираете всю команду, то можете следить за развитием игроков по мере обучения.

## NFL Legends 97

Accolade

Эта игра обещает достичь невыполнимого: позволить играющему добраться практически до любого игрока или команды в истории американского футбола. После этого их можно поместить в любую из "эр" — 1932, 1950, 1968 или 1996 годы. Если Вы фанатик американского футбола и Вас интересуют возможные результаты встреч великих команд различных эпох, да еще и с учетом изменений в правилах игры, то это — именно то, чего Вам не хватало.

Все "стандартные" требования к имитаторам американского футбола, так же, как и изменяемые погодные условия и состояние поля, увеличивают стратегическое богатство игры. Прекрасная SVGA-графика и хороший уровень должны доставить удовольствие и тем, кого в первую очередь привлекает аркадная сторона подобных игр.

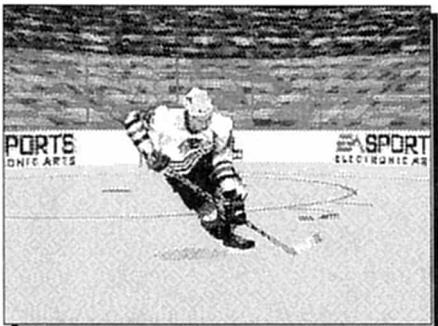
## NHL Hockey 97

Electronic Arts

Своей версией от 1996 года фирма Electronic Arts установила новый стандарт для компьютерной реализации хоккея. Однако, новая игра должна представлять собой еще один качественный скачок. В первую очередь ожидается значительная переработка графики. Игроки будут реализованы в полигональной графике, а их внешний вид сформирован в результате съемок



одного из реальных игроков НХЛ. Размеры изображений позволяют читать реальные номера и фамилии на спинах игроков.



Если говорить собственно об игре, то предусматривается шесть видов силовых приемов, различная мощность бросков, а также игра по модему и в сети. В итоге должна получиться одна из лучших спортивных игр года.

## Trophy Bass 2

**Sierra**

Первая игра **Trophy Bass**, посвященная спортивному рыболовству, достаточно неожиданно нашла себе большое число приверженцев. Ее продолжение будет включать достаточно количество новых черт, чтобы сохранить к ней интерес.

Еще пять новых озер; искусственный интеллект, лучше имитирующий поведение рыбы; новые видеоподсказки — все это, конечно, добавляет интерес. Однако, основным нововведением становятся многопользовательские



возможности. Вы сможете ловить рыбу, соревнуясь с другими игроками через модем, локальную сеть или Интернет. Для полноты картины не хватает только "виртуальной забегаловки", в которой можно было бы потом отметить свои успехи.

## Стратегия

### C&C: Red Alert

**C&C** и **Warcraft 2** борются практически на равных за звание самой популярной стратегической игры всех времен и народов. С этой точки зрения **Red Alert** выглядит ответом на попытку фирмы Blizzard "оторваться" от предшественника при помощи **Starcraft**.



Игра происходит в предположении, что Гитлер не пришел к власти и Второй Мировой войны никогда не было. Вместо этого противником "западных союзников" стал Советский Союз во главе со Сталиным. Соответственно, можно будет играть за союзников или за советские войска. Игра будет использовать режим SVGA и поддерживать участие до шести играющих через модем, нуль-модем или сеть.

В игре появятся воздушные и морские боевые единицы, большие шпионажа и диверсий, а также поле боя более крупных размеров. Искусственный интеллект врага будет заметно лучше, тоже самое верно и в отношении Ваших частей. Они будут разумнее находить дорогу и защищаться, однако, конечно же, под прямым управлением они будут действовать намного эффективнее.

Изменения в рамках самой игры будут позволять сохранение боевого по-



рядка, а также другую схему сбора ресурсов. Вы сможете добывать медь, олово или железо, причем каждый материал будет иметь свою стоимость и разный вклад в Ваши финансовые ресурсы, откуда Вы черпаете деньги для строительства структур и войск.

Переписать историю мира Вы сможете где-то в октябре-ноябре.

## Heroes Of Might & Magic 2

New World Computing

Цель авторов — добиться улучшения предыдущей игры со всех точек зрения, но в первую очередь улучшение будет чисто количественным. Первая игра успешно совмешала элементы RPG, хорошую магическую систему и качественный искусственный интеллект. Новая игра сохраняет все это и идет дальше.

Кампания будет иметь гораздо большую внутреннюю согласованность. Вы выбираете роль защитника Добра или Зла и должны сокрушить всех противников. Можно надеяться, что вставные сцены будут продвигать сюжет между отдельными сценариями, а успех или неудача в рамках отдельной битвы будут оказывать влияние на весь ход кампании.



Кроме того, добавляются два новых типа героев — Чародей и Некромант. Чародей будет связан с новым набором фантастических боевых единиц, включающим, например, хоббитов, а Некромант будет управлять ожившими мертвецами. Появятся новые магичес-

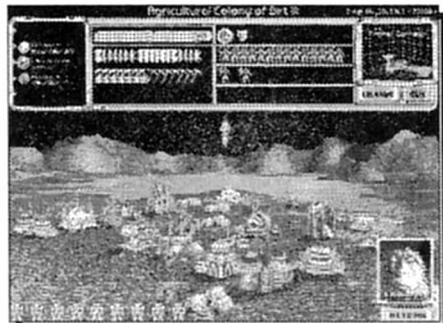
кие заклинания и гильдия магов станет на этаж выше.

Размеры поля боя примерно удваются, а свойства монстров будут заметно изменены. Игра должна появиться в октябре.

## Master of Orion 2: Battle for Antares

MicroProse

Эта игра после своего выхода может оказаться едва ли не единственным потенциальным конкурентом **Civilization 2**. Последние сведения о ней говорят о значительной графической переработке. Но, естественно, не только графика создает игру.



Инопланетные расы очень хорошо разработаны и еще сильнее персонифицированы. То, что уже было лучшей реализацией искусственного интеллекта в области дипломатии, усовершенствовано еще больше. Расы, сильные с этой точки зрения, стали еще опаснее.

Снижены ограничения на дизайн космических кораблей и сражения, как космические, так и на поверхностях планет, стали более сложными и интересными. Полностью переработан интерфейс, который был едва ли не самой слабой частью первой игры. Появились герои, но, в отличие от, скажем, **Master of Magic** они не подавляют собой все остальное в игре. И, наконец, самое главное. В игру встраивается многопользовательский режим.

Можно надеяться, что **Master of Orion 2** станет одной из немногих игр, задержка выпуска которых пошла только на пользу получающемуся продукту.



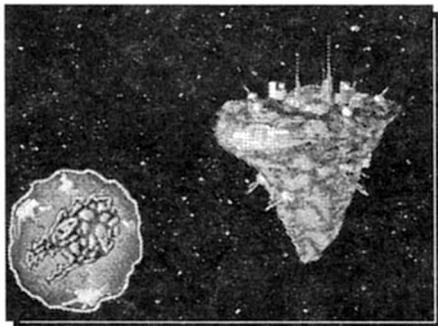
## Star General

SSI, Mindscape

Это очередной продукт из "генеральской" серии SSI/Mandscape, который обещает получиться еще лучше, чем **Fantasy General**. На этот раз действие игры происходит в далеком космосе, где разворачиваются космические и планетарные битвы между семью расами, участвующими в игре.

Правда, в рамках длинной кампании Вы сможете играть лишь за человечество. Однако, для всех остальных рас предусмотрены короткие мини-кампании. В отличие от предыдущих игр предусмотрен и режим модемной, нуль-модемной и сетевой игры, а также возможность игры через E-Mail.

В отличие от **Fantasy General**, все вспомогательные экраны сделаны примерно вдвое меньшего размера, чем раньше, так что выполнение, например, закупок боевых единиц в ходе боя, не закрывает боевой экран.



Каждая из боевых единиц может иметь шесть различных уровней в зависимости от доступной Вам технологии, а поверхность планет и небесные тела (например, черные дыры!) будут существенно влиять на ход игры. Готовьтесь встретить эту игру ближе к зиме.

## StarCraft

Blizzard

Взял небольшой отпуск от эпических сражений Азерота, Blizzard начал очередную битву в рамках реального времени, на этот раз в глубинах космо-

са. Пока что сюжет игры в точности не известен, но в конфликте будут участвовать три стороны.



Боевые единицы и сооружения каждой из сторон будут действительно использоваться по-разному, а не так, как в **Warcraft 2**, где большая часть различий сводилась к названию и внешнему виду. Здесь у каждой из сторон будут принципиальные недостатки и преимущества.

Имеются и другие улучшения. Транспортировка войск становится гораздо проще. Во-первых, Вы сможете помешать до двенадцати солдат на один транспорт, а, во-вторых, их можно будет высаживать и бросать на врага одним нажатием кнопки. Обещаны и другие улучшения, которые сделают игру еще более удобной и приятной. Выход ее ожидается в декабре.

## War Wind

SSI, Mindscape

SSI впервые отходит от принципа тактовой игры и создает стратегическую игру, которая будет идти в реальном времени. Пока трудно сказать, будет ли удачной эта попытка свергнуть **Warcraft 2** с по праву занимаемого ею трона.

В игре участвуют четыре расы, каждая со своими достоинствами и недостатками. Режим кампаний будет более последовательным, чем в **Warcraft** и **C&C**. Играющий сможет переносить свои войска из миссии в миссию, так что особо выдающиеся боевые единицы Вы сможете использовать и в последующих битвах.



В игре будут и элементы RPG: магические предметы, разбросанные на поле боя, которые пригодятся нашедшему их; Вы будете не абстрактным командиром, а конкретным лидером, имеющим такие параметры как престиж. Чем больше его значение, тем больше героев встанет на Вашу сторону.

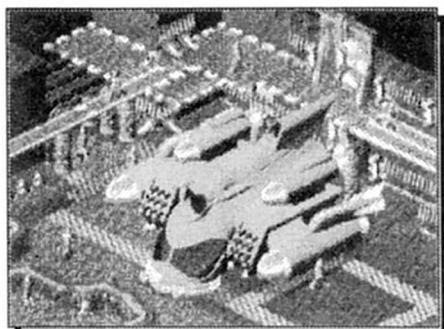


Все обычные элементы жанра также остаются на месте, а именно: многочисленные боевые единицы и сооружения, все в прекрасной SVGA-графике. SSI также обещает поднять искусственный интеллект на новую ступень, так что боевые единицы станут более умными и не столь зависимыми от прямого управления. Игра должна выйти зимой.

Этим далеко не исчерпывается список готовящихся к выходу стратегических игр, но о других продуктах есть намного меньше информации.

● MicroProse выпускает игру **Agents of Justice: Super Heroes**. В ней Вы будете поддерживать сеть се-

кретных агентов и выполнять миссии в стиле X-COM. А X-COM в свою очередь продолжит свою деятельность в игре **X-COM: The Apocalypse**. В ней

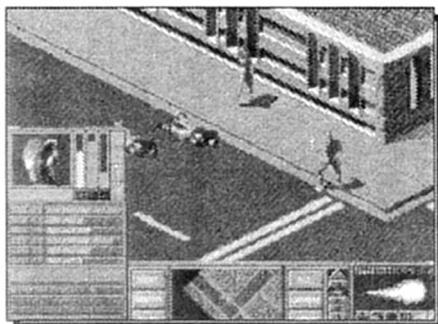


авторы попытались создать что-то новое вместо чисто формального количественного усложнения игры. Однако, похоже, что еще не принято окончательное решение, будет ли игра идти в тактовом режиме или в реальном времени.

● **Steel Panthers 2: Modern Battles** от SSI будет игрой в классическом тактовом стиле Гэри Григсби. Планируется усиление искусственного интеллекта, в то время как продолжаются доработки интерфейса и графики.

● **Over the Reich** от Avalon Hill представляет собой тактовую стратегическую авиационную игру. Вы решаете в небесах над Европой исход Второй Мировой войны. Эта же фирма, наконец, выпускает игру **Third Reich**, после того как она, по слухам, была несколько раз полностью переработана. Это грандиозная стратегическая игра времен Второй Мировой войны, принимающая во внимание массу деталей. Вопрос, насколько она будет интересна, пока что остается открытым.

● **Battleground: Shiloh** от Talonsoft — это очередное "поле боя" этой фирмы, конца которым не видно. Хотя игры становятся все более красивыми и интересными, думается лишь фанатики способны получать новое удовольствие от каждой из этих игр.





**New World Computing, 1996**

Программа представлена компанией  
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

## Гангстеры шахматной доски

© Георгий Евсеев, 1996.

Едва ли не каждая игра представляется собой орех с несколькими слоями скорлупы. Пока не доберешься до сердцевины, продолжаешь теряться в загадках, хороша ли эта игра и стоит ли того, чтобы тратить на нее время. Есть ли в центре этого "ореха" вкусное ядро, долго остается загадкой, **Chaos Overlords** в этом смысле не исключение.

Вначале натыкаешься на рекламную обертку, рассказывающую про сюжет. Действие игры происходит в не очень далеком будущем. Все правительства Земли потерпели круш. Цивилизация не погибла, но управляется криминальными структурами, которые устанавливают собственные законы и порядки. Вы, как повелитель одной из подобных группировок, должны победить конкурентов, претендующих на управление на той же территории, что и Вы.

Снимем первый слой кожуры — запустим игру. Первое впечатление о ней оказывается очень неприятным. Что делать, современные CD-ROM продукты приучили нас к богатой анимации, речевому сопровождению и прочим звукушкам. В этой игре Вы не увидите ничего подобного. Вообще, графика, несмотря на Windows-95 и DirectX, выглядит как стан-

### Требования к оборудованию:

- 486/66 или лучше;
- 8 Мб памяти;
- SVGA;
- 2xCD-ROM;
- Windows-95.

дарт пятилетней давности. Никакой анимации, можно сказать, вообще никакой жизни. Тактовый режим игры, иконки и клетки вместо фигурок и пейзажа, и игровое поле в виде шахматной доски размером 8x8 клеток. Вскоре Вас начнут беспокоить мысли о том, почему, собственно говоря, игра не реализована под DOS, и не является ли она компьютерной переделкой малоизвестной настольной игры.

К сожалению, эти беспокойные мысли справедливы. По какой-то причине фирма New World Computing сделала более, чем достаточно, чтоб в первые пять минут отпугнуть играющего от продукта. Но советую Вам продержаться некоторое время и не спешить стирать эту игру со своего диска (а занимает она на нем около 15 Мб).

Вскоре Вы неожиданно обнаружите, что она имеет довольно много достоинств, несмотря на простой внешний вид. Да, эффекты "на публику" полностью отсутствуют, но игра оказывается очень глубокой.

Механизм таков. Вы управляете набором отдельных бригад гангстеров,





попросту говоря, банды и должны решить стоящую перед Вами задачу. Сценарии игры несколько, как ограниченные по времени, где Вы должны превзойти конкурентов по какому-то "определяющему" критерию, так и целевые, где победителем объявляется тот, кто добился какого-то глобального успеха.

В начале игры каждый из игроков получает в свое распоряжение один сектор города и одну банду. Банда рассматривается как "фишка", которая можетходить по доске или выполнять другие действия. Вы можете расширять контролируемую территорию и нанимать дополнительные банды для своих нужд.

И вот тут-то и начинается самое интересное. За один ход можно нанять только одну банду из трех предлагаемых на выбор. Но всего игра содержит огромное количество (около семидесяти) различных типов банд, применимость каждой из которых далека от универсальной.

Кто-то является хорошим бойцом и нужен для борьбы с бандами других "правителей". Другая банда эффективно устанавливает контроль над городским сектором. Третья особенно хорошо организует разного рода ракет. И так далее. Вам придется создавать разностороннюю уголовную армию, причем по большей части из подручного материала, потому что рассчитывать на поступление идеальных рекрутов не приходится.

Усиливать способности ваших отрядов можно за счет дополнительных предметов, которые можно приобрести сразу или после того, как их удалось разработать. Предметы могут иметь не только боевое применение, да и, как правило, они имеют как положительные, так и отрицательные эффекты.

В целом Вам придется искать нелегкий баланс, учитывая финансовые поступления и расходы, необходимость обороны контролируемых Вами секторов и атаки противника. Придется разрабатывать более совершенное оружие



и экипировать им отряды, придется делать и многое другое.

В итоге из мелочей складывается весьма непростая стратегическая игра. Когда Вы начнете играть в первый раз, Вы, скорее всего, даже не успеете удивиться, как Вас сотрут в порошок даже на самом низком уровне сложности. Вторая и третья попытки, вероятно, дадут такой же результат, и только после этого Вы постепенно начнете понимать что к чему.

Отвлекаясь от графической непривлекательности, можно сказать, что у фирмы New World Computing получилась очень глубокая и оригинальная стратегическая игра, и Вам придется потратить немало времени, чтобы научить играть в нее достаточно хорошо. Дополнительные возможности включают в себя различные варианты организации многопользовательской игры: несколько человек за одним компьютером, модем, локальная сеть и Интернет. Опыт последних лет показывает, что такая возможность значительно повышает конкурентоспособность игр.

В целом, **Chaos Overlords** — очень интересная игра, если Вы сумеете преодолеть нелегкий начальный период обучения, и Вас не смутит легкий "настольный" привкус. Несмотря на ее внешнюю неказистость, она горячо рекомендуется всем, кто интересуется подобным жанром, даже если Вы не собираетесь применять приобретенные умения на практике.





# DeathKeep

SSI, 1996

Программа представлена компанией  
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

## Ролевые "недодумки"

© Георгий Евсеев, 1996.

Так уж исторически сложилось, что любители компьютерных ролевых игр со стажем с пietетом относятся к фирме SSI, как к одной из наиболее известных и плодовитых в этом жанре. Последнее время она продолжает оставаться одной из самых плодовитых в жанре RPG, но с огорчением приходится констатировать, что на одну ее удачную игру (например, *Entomorph*) приходится по несколько неудачных. Поневоле закрадывается мысль, а не является ли фирма SSI в известной степени виновником нынешнего застоя в жанре, снижая планку среднего уровня и тем самым отпугивая потенциальных сторонников.

Вот и очередной ее продукт, *DeathKeep* нельзя назвать шедевром. Сомнение вызывает уже пометка Advanced Dungeons & Dragons и логотип фирмы TSR на коробке. Не было слышно ничего о возобновлении лицензии на использование фирмой SSI правил AD&D, а, стало быть, это означает, что игра очень долго находилась в работе. Опыт последних лет показывает, что долгие задержки редко дают хорошие результаты, главным образом потому, что конкуренты успевают уйти вперед.

Фирма SSI, похоже, последнее время экспериментирует с графическим представлением игрового пространства. Каждая из последних ее игр использует отличающую-

### Требования к оборудованию:

- 486/66 или лучше;
- 8 Мб памяти;
- SVGA с 1Мб видеопамяти;
- 2xCD-ROM;
- звуковая карта (под Win-95);
- Windows-95.

ся от всех прочих схему подобного представления. При всем этом ни один из этих продуктов не вышел на современный уровень графического дизайна. К сожалению, это верно и в отношении *DeathKeep*.

В этой игре внешнее представление событий похоже на *Doom*. Впрочем, *Doom* — уже давно не последнее достижение в этой области. А если мы начнем приглядываться повнимательнее, то поймем, что у уровней этой игры четко просматривается клеточная структура. В результате у нас получается не *Doom*, а всего лишь *Ultima Underworld*, которая, впрочем, вполне достойная игра.

Увы, через пять лет после *Ultima Underworld* *DeathKeep* не сумел достичнуть и ее уровня. Да, конечно, графическое окно занимает весь экран, чего и следовало ожидать через пять лет после *Ultima Underworld*. Возможности смотреть вверх и вниз, прыгать, а иногда и летать не являются сейчас оригинальными и не стоят того, чтобы говорить о них с гордостью или выносить на коробку игры, как сделала SSI.

В то же время, сами уровни намного меньше размером, чем в *Ultima Underworld*.





**derworld**, да и проработанность их структуры оставляет желать много лучшего. Единого впечатления от игрового пространства не остается. **DeathKeep** берет не однородностью игрового пространства и сюжета, а грубым количеством как уровней, так и различных монстров.

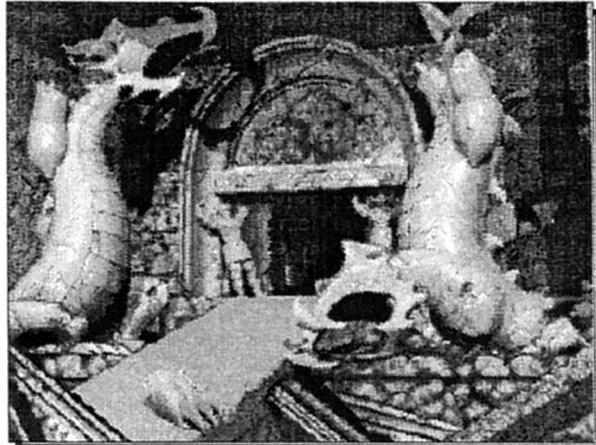
Последнее, впрочем, достаточно приятно. Более трех десятков типов монстров — это очень приличное количество по нынешним меркам. Прорисовка их выполнена на хорошем уровне, эффект "гигантских пикселов" практически отсутствует. Правда, разнообразие углов зрения, под которыми Вы сможете увидеть врага, минимально, практически всегда они будут находиться к Вам лицом.

В целом приходится признать, что оригинальная часть игры ее авторам не удалась. Все же остальное ее содержание достаточно хорошо известно по прошлым ролевым играм SSI и других фирм. В начале Вы выбираете героя, в этой игре он один. На этот раз Вы не участвуете в процессе его создания, а выбираете из одного из трех героев, сконструированных заранее.

Ваш герой должен в одиночку прорваться через цепь подземелий-уровней (более 25) и победить освободившегося из ледяного плена некроманта. Некромант олицетворяет собой силы зла (хотя и не очень понятно, чем это он так плох) и насыпил эти подземелья всякой нечистью, которая быстро покончит с героем, если он предоставит ей такую возможность. Каждое из подземелий имеет объемный характер, содержащее до восьми уровней пола, на которых может находиться герой.

Автоматическое картографирование подземелий в игре есть. Однако, начиная с серии **Ravenloft**, в недрах SSI произошло какое-то замыкание. С тех пор автоматические карты во всех ее играх таковы, что пользоваться ими до невероятной степени неудобно.

Как всегда в распоряжении героя имеется большой набор предметов, позволяющих ему как более эффектив-



но расправляться с врагами, так и преодолевать возникающие перед ним препятствия. Набор оружия и снаряжения, а также параметры героя, определяются правилами AD&D, так что не содержит ничего оригинального.

Совершенно по-варварски реализован режим отдыха для героя: восстановление его здоровья возможно лишь в специально отведенных для этого местах, а, кроме того, приходится беспокоиться еще и о еде и подкармливать героя из ложечки. Честно говоря, остается загадкой, для чего SSI так часто включает в свои игры эту особенность.

Пора подводить итоги. Если Вы рассчитываете увидеть новое слово в жанре RPG, чего уже давно ждут все его любители, то Ваши ожидания не оправдаются. Если Вы фанатик **Doom** и подобных игр, то **DeathKeep** не дотягивает до уровня нравившихся Вам игр. Если же Вы не имеете особых претензий и хотите поиграть в новую ролевую игру, не имеющую особых недостатков, то **DeathKeep** удовлетворит Ваше, прямо скажем, не слишком яркое желание.

• • • •

*А что же?*

- **Ultima Underworld** Г. Евсеев  
PC-REVIEW №5
- **ShadowCaster** Г. Евсеев  
PC-REVIEW №10



# CYBERIA<sup>2</sup> «RESURRECTION»

Xatrix Entertainment, 1996

© Василий Панюк, 1996.

## Предыстория событий

Голод, инфекции и война 2022 года унесли половину населения Земли, что привело к падению законных правительств. В результате два противника — мафиозные организации, объединившиеся в Картель (Cartel) и FWA (Free World Alliance — Альянс Свободного Мира) начали борьбу за контроль над миром.

Главный герой игры, Зак не отличается безупречной репутацией. В 2027 году, взломав защиту банковского компьютера, Зак уничтожил вклады на сумму свыше пятицати миллионов, но был пойман и осужден за это на пожизненный срок.

Генерал спецслужб FWA Девлин (Devlin) вытаскивает Зака из тюрьмы, с условием, что тот выполнит секретное задание. Цель задания — проникнуть на комплекс Картеля “Сайберия” (Cyberia) и разыскать новое секретное оружие.

Зак, пройдя сквозь множество испытаний, находит оружие. Это искусственно выращенный кибернетический организм — “Проект Сайберия”, с разумом, похожим на человеческий. Тогда же Зак узнает от коварного Девлина, что настоящая цель задания — уничтожить проект вместе с самим Заком при помощи бомбы, трансплантированной хирургами FWA в мозг нашего героя.

Единственный шанс спастись — слиться с “Проектом Сайберия”, что Зак и делает. Объединившись в один мощный организм — Сайберион (Cyberion), Зак и “Проект Сайберия” взлетают с поверхности

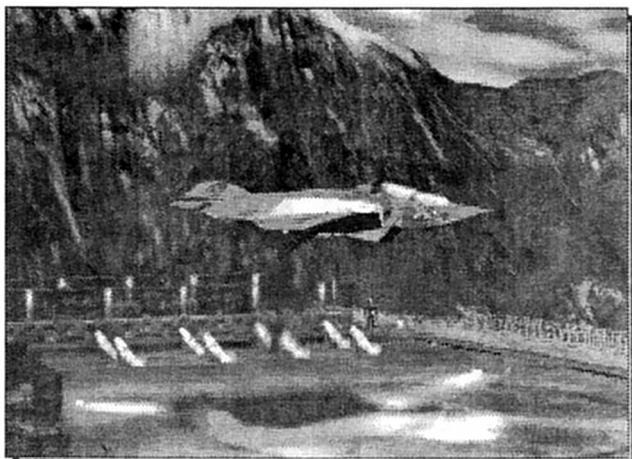
Земли и мстят Девлину, уничтожая основную орбитальную станцию FWA. Отброшенный взрывом Сайберион падает на Землю и разбивается где-то в Скалистых горах. Так заканчивается первая часть игры.

После этого происшествия на Земле стали возникать очаги восстания против тирании FWA. Появляются повстанцы-подпольщики (Rebel Underground). Они, несмотря на недостаток в людях и вооружении, противостоят силам FWA.

Зака подбирает спасательная команда, возглавляемая Джоном Корбином (Dr. John Corbin).

Доктор Джон Корбин более пятидесяти лет своей жизни посвятил созданию оружия массового уничтожения, работая только ради личной выгоды. Он состоял в группе ученых, занимающихся разработкой проекта Сайберия, но был отстранен от дел из-за его стремления использовать проект исключительно в военных целях. Теперь новое руководство FWA предоставляет ему все необходимое именно для разработок сверхоружия.

Ученые, подбравшие Зака, отделили его от организма Сайбериона и поместили в анабиоз на криоскладе FWA (FWA Cryonic Storage Facility). Зак был помещен в одну из капсул на складе и погружен в глубокий сон при темпера-





туре ниже минус ста восьмидесяти градусов.

После слияния Зака с кибернетическим организмом в его тканях произошли колоссальные мутации. Имея образец таких тканей, доктор Корбин путем управляемых мутаций хочет создать новое оружие страшной разрушительной силы. Корбин уже разработал оружие и начал размножать нано-инфицированные элементы, содержащиеся в тканях Зака, которые являются могучим нано-оружием. Но Джон Корбин не учел, что кровь Зака содержит и противоядие (вакцину) для этого оружия.

Повстанцы должны доставить Зака в секретные лаборатории доктора Корбина (Dr. Corbin's Secret Lab), чтобы получить противоядие, прежде чем Корбин применит новое оружие.

В проникновении в лабораторию Заку будут помогать:

Майор Новелла Корбин (Major Novelle Corbin) — дочь доктора Корбина, ярая противница его идей. Новелла Корбин служит в военно-воздушных силах FWA, но из-за противоречий с



отцом стала помогать повстанцам. Ее положение в войсках FWA и родство с доктором позволяют получать самую секретную информацию и проникать в штаб-квартиру FWA. Новелла сопровождает Зака на протяжении всей игры.

Доктор Ричардс (Dr. Richards) — правая рука Джона Корбина. Ричардс

не согласен с применением научных открытий в военных целях и поможет Заку подготовить противоядие. Джон Корбин, видимо, догадывался о союзе Ричардса с повстанцами, потому что Ричардса убивают незадолго до появления Зака. Убийство было хорошо спланировано и выглядит как несчастный случай. Но Ричардс успел оставить на компьютере видеосообщение — инструкцию по изготовлению противоядия.

Грэхэм (Graham) — четырнадцатилетний гений в области компьютеров. Этот молодой хаккер не раз поможет Вам взломать электронный замок или отключить систему защиты. Спецочками Зака, в отличие от первой части игры, теперь управляет Грэхэм.



**Осторожно!  
Сольвонен!**

**Желающим  
пройти игру  
самостоятельно,  
далее читать  
не  
рекомендуется!**

## Пора в бой!!!

### 1. Побег

Майор Новелла Корбин, имеющая доступ к секретной информации и знающая местонахождение нашего героя, освобождает его из холодного плена.

Не дав Заку размять закоченевшие конечности, майор тащит его по запутанным коридорам, где сразу же натыкается на охранников и ловко их отстреливает.

Тут-то все и начинается. Майор дает Заку пистолет, и вот уже

Вы в роли Зака бежите по коридору и стреляете по появляющимся отовсюду охранникам. Беготня по коридорам и отстрел охраны проблем вызвать не должны. Управление прицелом пистолета осуществляется при помощи мышки. Выстрел — левая кнопка мыши или клавиша "Пробел" на клавиатуре.



Если коридоры покажутся Вам темноватыми или слишком светлыми, то попробуйте откорректировать яркость кнопками клавиатуры:

**F11** ярче; **F12** темнее.

Также могут пригодиться кнопки:

**F5** выключение приборы (в аркадах);

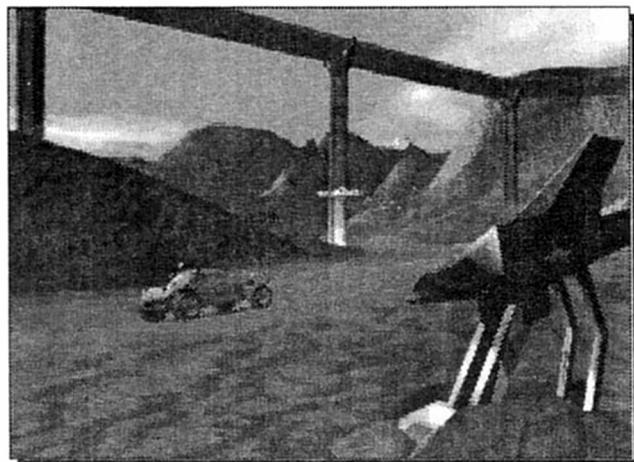
**F6** выключение навигационной системы (в аркадах);

**F7** отключение звуковых эффектов;

**F8** отключение музыки.

Из коридоров Зак попадает в гараж криосклада, где его ждет майор на машине (All-terrain Patrol Vehicle — APV). Вот Вы уже в машине, но не расслабляйтесь. За первым поворотом стреляйте в возникающие перед Вами ворота гаража, пока они не взорвутся. Другого выхода из криосклада FWA нет.

Покинув гараж, Вы увидите демонстрационный ролик, из которого ясно, что просто так когтистая лапа FWA отпускать Зака не хочет. С этого момента начинается большой аркадный отрезок, который надо пройти на машине APV. Цель все та же: уничтожать всё на своем пути. Для того, чтобы выжить в этой гонке, рекомендуем сначала поражать цели, помеченные оранжевыми рамками и пушки, расположенные на обочинах, так как они отнимают наибольшее количество энергии.



Сразу заметим, что вертикальный левый столбик на экране показывает мощность защиты, вертикальный пра-

вый столбик — датчик температуры лазерной установки, три нижних крайних правых индикатора (слева направо) — количество сбитых мишеней, число выпущенных зарядов и процент попадания, соответственно. Если показатель мощности упадет до нуля — Вы погибли. Когда лазер перегреется (показатель датчика упадет до нуля), упадет его скорострельность — подождите несколько секунд, и она восстановится до прежнего уровня.

Будьте внимательны в конце первой части этого отрезка. На дороге будут стоять ворота, их надо обязательно разнести. Если не получится с первого раза, попробуйте еще.

Вы на автостраде, где справиться с мишенями проще, но их больше. Появился еще один вид самолета, попадаются трейлеры, но остаются все те же назойливые пушки по краям. Дорога петляет в горах. Врагов очень много. Наконец Вы увидите еще один демо-ролик, где Зак и майор немного поспорят. Это знаменует конец второй части аркадного отрезка.

Машина въезжает в тоннель, где выжить еще труднее. Прямо на Вас летят шары, единственная цель которых — уничтожить Вас. Где-то в середине эта па машина развернется и нужно будет расстрелять команду байкеров, которые

Вас преследуют. В конце этапа Вы увидите цепь машин, преграждающих дорогу, (это время ваш All-Terrain Patrol Vehicle притормозит) — их надо уничтожить во что бы то ни стало, иначе... После красивого прыжка машина вырвется из тесных объятий тоннеля.

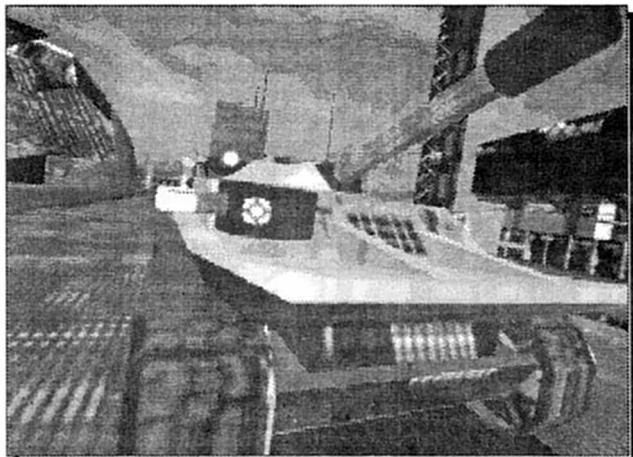
Дорога вывела Вас в торговый пост Тирана (Tirana Trading Post), где процветает как законный, так и незаконный бизнес. Кажется, что самолетов и машин, стреляющих по Вам, уже было достаточно, но нет, кто-то решил разнообразить Вашу жизнь. Откуда ни возьмись, появляется танк. Куда смотрят ГАИшники?!



Когда увидите танк в демо-ролике, не паникуйте, так как он будет ждать Вас только в конце этого уровня. Когда выедете на прямую дорогу и из-за ее краев будут появляться самолеты, готовьтесь к встрече с танком. В конце пути появится цель, выделенная оранжевой рамочкой — это и есть тот самый ненавистный танк. Когда он появится, оставьте самолеты и сконцентрируйте огонь на танке.

Уничтожение танка Вам не показалось трудной задачей? Тогда Вы в следующей части аркады. Здесь трудности в том, что машину подбрасывает на выбоинах и прицеливаться трудно. Но и к этому можно привыкнуть.

Езда по торговому посту продолжается. После деморолика, где Вы увидите небоскребы, Вы попадете в центр Тираны. Дорога, хотя и проходит через центр, больше напоминает московские дорожки — полно ухабов, выбоин и ям. Еще и эти дальнобойщики на грузовиках. В городе встречаются перекрестья, на которые выезжают те самые дальнобойщики.



Все грузовики выделены оранжевыми рамками и являются мишенью номер один в этом уровне. Ближе к концу эпизода машина с Заком и майором Корбин вылетает на небольшую площадку, где все тихо и спокойно, и кажется, что все самое плохое позади, но не тут-то было. Машина снова вырывается на дорогу со множеством

врагов, правда впереди уже виднеется тоннель.

Вы в тоннеле, а за Вами несется куча злобных байкеров, которые, мало того, что не включают поворотники при обгоне, но еще и кидают мины под колеса вашего APV. Ну что ж, придется попотеть. В первую очередь стреляйте по минам, которые кучами разбросаны по асфальту. Второстепенная задача — отстрел пушек у стенок тоннеля. А уж мотоциклы убивайте, если получится. В конце уровня, заканчивающего всю эту дорожную эпопею, с наслаждением посмотрите, как Корбин расправится с байкерами. Только тачку жалко.

В результате Вы оказываетесь без машины, зато появится новый друг. Это и есть Грэхэм — хаккер. Этому негритянскому парню в очках всего четырнадцать лет.

Оказывается, что в той дыре, куда попали Зак и Новелла, припаркован самолет вертикального взлета (Hoverfighter "Jumper" Jump Jet — по нашему просто Джампер). В этот самолет Вы и садитесь. На нем Вы направляетесь к штаб-квартире FWA, чтобы узнать местонахождение секретных лабораторий.

Следующий уровень связан с тучей, появившейся на горизонте. "На таком самолете туча не помеха," — подумаете Вы? Но разработчики игры даже из погодного явления сделали эпизод, да еще и весьма трудный. Задача на первый взгляд проста — уничтожать шаровые молнии, приближающиеся к Джамперу. Но попробуйте это сделать, и наверное с первого раза у Вас может не получиться.

Молнии различаются между собой. Помеченные оранжевой рамкой отнимают больше энергии от защиты Джампера. Следовательно, их надо уничтожать первыми, но и о других не забывайте. (Для тех, кто не понял: сначала стреляйте по зеленым молниям.)



## 2. Штаб-квартира FWA

Вы вырвались из этого ада? Тогда смотрите демо-ролик и немного отдохните. Во время разговора Новеллы с Грэхэмом Вы в первый раз встречаете доктора Ричардса. Наконец самолет садится на крышу штаб-квартиры FWA, предварительно преодолев систему защиты.

Новый уровень начинается тем, что Зак расходится с Новеллой в разные стороны и попадает в коридор, одна стена которого стеклянная. Как только Зак будет брошен на произвол играющего, им можно будет управлять курсорными клавишами. Движения героя происходят как бы этапами, между которыми есть паузы. В паузах осуществляются повороты. Кнопка "вниз" — пригнуться, Ctrl — прыгнуть.

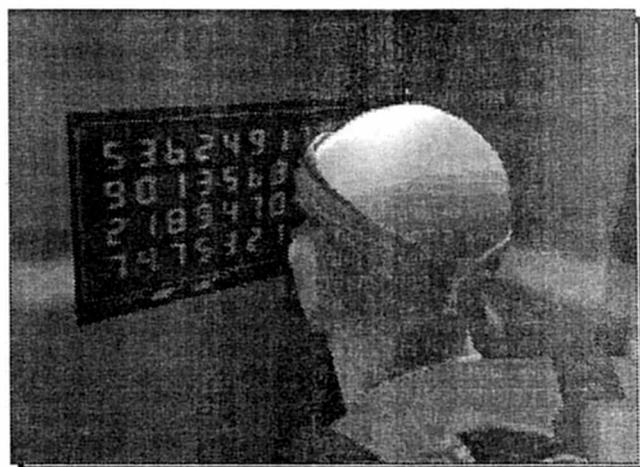
Итак, как только Зак остановится, поверните направо и пройдите до конца зала. Поверните еще раз направо и, прежде чем пойдете вперед, учтите: перед Вами коридор с мостиками над ним. Первый мост пустой. На втором появится охранник. Не пытайтесь его застрелить — все равно не получится. Просто надо пройти незамеченным.

Для этого нажмите кнопку "вперед", а, когда начнете движение, прижмитесь к правой стене. Когда пройдете под первым мостом с охранником, перестройтесь (прижмитесь) к левой стене. Так Вы пройдете обоих охранников. Если у Вас не получается и герой погибает — попробуйте перестраиваться раньше или позже. Когда все мостики позади и Зак остановится, поверните налево, пройдите вперед, поверните направо, еще раз вперед, еще раз направо и вперед.

Если все было сделано правильно, Зак окажется в лифте и поднимется на второй этаж. Второй этаж — это большой зал. По правому проходу пройдите в противоположный конец зала. Вы перед дверью в лифт. Нажмите кнопку

вперед и увидите кодовый замок двери. Это первая головоломка на Вашем пути.

### Головоломка 1 (Binary Code)



Самая легкая головоломка из всех, которые встретятся. Просто повторяйте комбинации, которые покажет компьютер, и нажмите Enter на панели замка.

Когда головоломка решена, открывается доступ к лифту. Зак преодолевает долгий спуск и, наконец, подходит к банку данных FWA. Но это не обычный компьютер с информацией, как в первой Сибирии, а виртуальная реальность.

Конечно вход в компьютер защищен, но не паролем. Чтобы проникнуть в банк данных, придется немного пострелять. Перед Вами появится стена сотовой структуры, некоторые шестиугольники которой, выделены голубым цветом. Также появится прицел и неограниченное количество боеприпасов. Надо уничтожить все выделенные шестиугольники — это первая часть защиты. Лучше начинайте с левых и заканчивайте правыми. Кнопку "огонь" не отпускайте. Во второй части защиты, во время полета по коридорам, уничтожайте красные одиночные шестиугольники. Если Вы их уничтожите достаточное количество, защита будет взломана.



Вы летите в красивом замкнутом тоннеле. Иногда мимо проносятся разноцветные фигурки. Это пункты меню. Что бы попасть в какой-нибудь из них, нажмайте кнопку "пробел" или "вперед", когда пролетаете мимо нужной. Некоторые пункты меню переместят Вас в другой тоннель, некоторые покажут информацию, а иные вернут в предыдущий тоннель или выведут из компьютера вообще. Теперь, когда разберетесь в управлении, можете наслаждаться виртуальной реальностью, но обязательно просмотрите информацию о системах защиты (Defensive Weapons Databases) и о местонахождениях разных зданий и баз FWA (Site Inventory). После этого покидайте виртуальную реальность.

Если Вы нашли нужную информацию, то при выходе на экране появится прицел, а из лифта выбежит охранник. Больше в штаб-квартире FWA Заку делать нечего и он, отстреливаясь от охраны, пробирается на крышу. В этом ему должны помочь Вы. В конце концов, Зак оказывается загнанным на небольшой мостик и теряет пистолет, но на помощь приходит майор Корбин на Джампере.

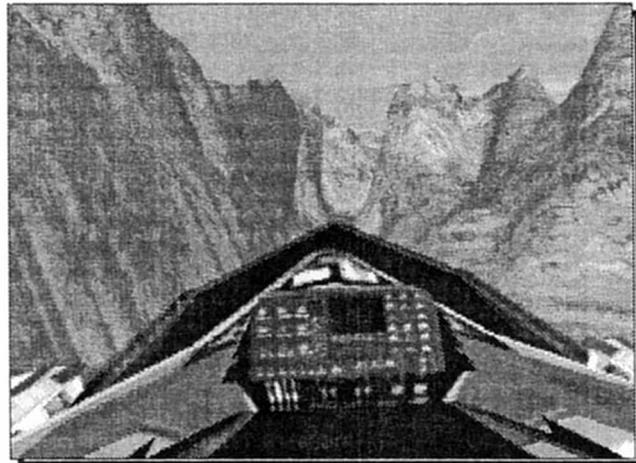
Вы в самолете, но не можете покинуть пределы защитного поля, пока оно не будет отключено. В то время, как этим занимается Грэхэм, Вам придется отбиваться от налета военно-воздушных сил FWA и от пушек, размещенных по углам здания. Совет: сначала стреляйте по пушкам.

Если Вы доживете до отключения защитного поля, майор выведет самолет в горы, где преследование и перестрелка продолжатся, но через некоторое время противник от Вас все же отстанет.

До лабораторий лететь долго, перестрелок на пути не намечается и Новелла сообщает, что можно немного поспать. Эту новость Зак узнает с ве-

личайшим удовольствием и тут же отрубается.

В то время, как майор пытается докричаться до Зака, тот уже видит сон. Это кошмар, в котором идет бой. Тот,



кто уже играл в первую часть Сайбери, узнает, где происходит этот бой, но теперь здесь выжить намного труднее. И хотя это всего лишь сон, самолет взрывается вполне реально. Для того, чтобы Зак смог проснуться, сначала уничтожайте наземные цели.

### 3. Лаборатории

Не успев отойти от сна, Зак оказывается на крыше грузовика, направляющегося в лаборатории.

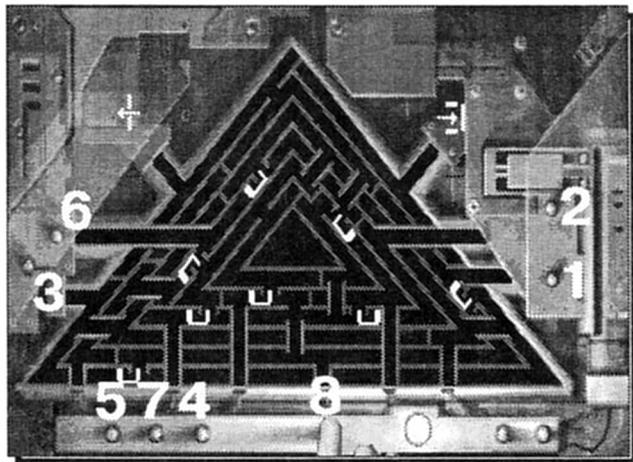
Как только грузовик остановится, а Зак встанет на ноги, нажмите кнопку "вперед". Дальше Зак сам спрыгнет с машины и проберется в подъемник. Вы наверху. За спиной Зака откроется дверь, откуда выедет устрашающего вида автопогрузчик. Не пробуйте убежать от него сразу — Вас заметит охрана. А когда водитель и охранник будут уходить, нажмите кнопку "вправо", иначе погрузчик войдет в тело Зака с характерным хрустом.

Зак в Вашем распоряжении и стоит перед дверью, откуда появился автопогрузчик. Поверните направо, пройдите прямо, еще раз направо и два раза вперед, чтобы спрятаться от охранника. Когда охранник удалится, вылезайте из укрытия. Теперь можно идти к



двери, но перед ней надо будет еще раз спрятаться. Внимательно слушайте звуковой код, который будет вводить охранник перед тем, как войти в дверь, и попробуйте ввести его сами. Если по Вашим ушам когда-то ходил медведь, то вот код: 3-1-0-8. Наберите комбинацию и нажмите кнопку — кривую стрелку на панели замка.

Замок разблокируется — можете войти в дверь. В этой комнате идите все время вперед и упретесь в лазерный замок. Грэхэм просканирует его и станет виден внутренний механизм. Можете изучить, как работают лазерные затворы и как проходит луч. Задача состоит в том, чтобы луч попал в ворота со знаком, где стрелка прошла сквозь перегородку, а не в ворота со знаком, где стрелка в тупике. Если надоест это гиблое дело, то сделайте так:



### Треугольный лазерный замок (Triangle Laser Lock)

Кнопки могут идти и в другой последовательности. Главное: восьмая кнопка должна быть последней, а шестая не должна быть раньше пятой.

Лифт поднимет Зака в кабинет доктора Корбина. На первый взгляд ничего интересного здесь нет. Но если сесть в кресло, повернуться лицом к столу и нажать кнопку "вперед", откроется потайная клавиатура в столе. Нажав неправильную кнопку, Зак провалится в люк под креслом и погибнет от множества

кусков электронных летучих мышей. А если Вам не хочется туда падать, наберите правильный трехцветный код на панели с цветными клавишами. Что, не знаете код? Он перед Вами. Это цвета трех рюмок, стоящих на полке отдельно от остальных, напротив аквариума. Код: желтый, зеленый, голубой.

Набрав код, Вы снова попадете в виртуальную реальность, но для доступа к информации компьютер требует голосовую проверку, а, поскольку Зак не доктор Корбин, то пройти ее он не сможет. Если же промолчать, компьютер воспримет это как несанкционированную попытку получения секретной информации, и Вы окажетесь в подвале наедине с летучими мышами. Чтобы туда не попасть, сразу как только поступит предложение проверки голоса, нажмите и держите клавишу "пробел" на клавиатуре, пока Зак не выйдет из виртуальной реальности.

Вам нужно достать запись голоса доктора Корбина. Для этого спуститесь на лифте и, выйдя из него, зайдите в дверь справа от лифта, на котором спустились.

Вы в комнате, на полу которой разлита ядовитая жидкость, но самое печальное — то, что в этой гадости лежит полуразъеденный труп бедного доктора Ричардса. Его смерть наступила из-за инсценированной доктором Корбина аварии в трубопроводе прямо над головой Ричардса.

Подойдите к телу и возьмите из одежды пульт дистанционного управления.

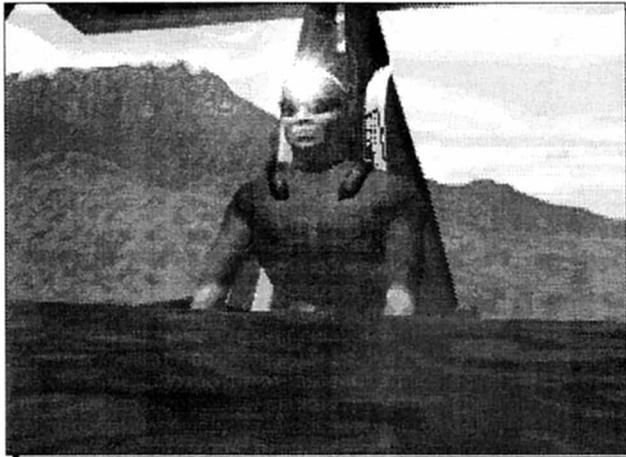
Войдите в дверь рядом с предыдущей. В новой комнате подойдите к экрану на стене. Компьютер сам определит место аварии и ликвидирует ее. После этого выйдите из комнаты. Лужа стала меньше и, перепрыгнув через труп доктора, Зак окажется во второй части комнаты, где есть еще три двери. Пройдя вперед, Зак упрется в самую большую из них, в которую Вам идти пока не надо. Идите налево, это лаборатория номер два. В этой лаборатории



Зак снова попадает в виртуальную реальность. Вход в нее на этот раз свободный.

Конечно, Вы можете посмотреть все сообщения, но главное — найти четырехзначный код для двери лаборатории номер четыре и подходящую для идентификации голоса реплику доктора Корбина в видеопочте.

Выходите из виртуалки и из комнаты. Идите к лаборатории номер четыре и введите код: 2-4-5-7. Не удивляйтесь, когда код не сработает, так и задумано. Грэхэм просканирует поверхность панели замка и обнаружит отпечаток пальца (руки).



Возвращайтесь в кабинет доктора Корбина. Садитесь в кресло и сразу же поворачивайтесь на нем лицом к окну. Когда Вы это сделаете, в кабинет заявится охранник и тут же уйдет, подумав, что в кресле доктор Корбин. Теперь, если у Вас есть запись голоса Джона Корбина, входите в компьютер. Найдите файл с картотекой отпечатков пальцев. Компьютер будет показывать их все по порядку, а Ваша задача — сверять их с полученным на замке. Найдя идентичный отпечаток, запомните его номер (6-3-0-7). *Осторожно!!!* Когда будете летать по виртуалке, не запустите самоуничтожение (Self Destruction). Теперь у Вас есть настоящий код к замку. Возвращайтесь к нему.

Наберите полученный код и войдите в лабораторию. Подойдите к прибо-

ру слева — он возьмет у Зака кровь, а Вы должны будете очистить ее от вирусов, приготовив тем самым противоядие.

Видимо, донорский аппарат взял немного больше крови, чем ожидал Зак, поэтому он теряет сознание и видит еще один кошмар. Опять придется пострелять. Самое интересное в том, что в этой аркаде Вы полностью лишаетесь всех систем навигации. Так что стрелять и целиться придется самостоятельно.

Наконец Зака будит Грэхэм. Нужно заняться кровью.

Процесс очищения крови сделан в аркадном стиле, только намного труднее. В крови Зака встречаются три вида клеток: большие зеленые, которые трогать нельзя, и два вида маленьких: похожие на червяков и бублики красного и синего цвета. В углу экрана есть число. Чем больше его значение, тем лучше. Оно растет, если уничтожать белые и красные тела, и убывает, если не убивать никаких или неосторожно поражать зеленые. Набрать нужную цифру очень и очень трудно.

Но, если Вам повезло, то выходите из лаборатории и идите в большую дверь в комнате с трупом доктора Ричардса. Войдя в нее, Вы увидите коридор, но, прежде чем пойти по нему, сверните направо и пройдите вперед. Перед Вами выключатель. Выключите свет. А теперь можно идти по коридору и обходить лазеры, невидимые при включенном освещении. В большой пещере пройдите прямо и Вы встретите Новеллу Корбин. Она даст Заку пистолет и начнется аркадный эпизод.

В результате Зак проберется в кабинет доктора Корбина. В кабинете входите в компьютер и активизируйте самоуничтожение. Когда в виртуальной реальности выберете пункт меню "Самоуничтожение", приготовьтесь к стрельбе. Стреляйте в пластиинки, крутящиеся вокруг шара. Процесс запус-



тится только тогда, когда они все будут уничтожены. После этого выходите из виртуальной реальности.

Чтобы выйти из кабинета, не вздумайте использовать лифт — там Вас ждет охрана с пистолетами наготове. Нажмите любую белую кнопку на столе, и Вы провалитесь в лук под креслом, но теперь Зак вооружен и летучие мыши ему не страшны, хотя и будут все время нападать. На стенах коридоров встречаются желтые точки-лазеры. Избежать смерти от их лучей можно, прижимаясь к противоположной стене.

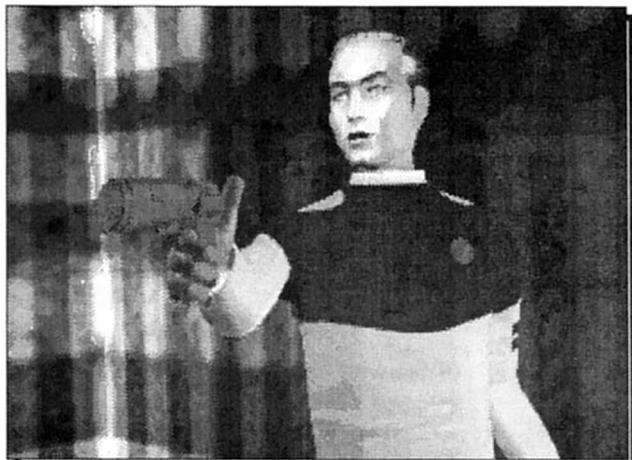
Когда выйдете из первого коридора, поверните направо, затем пройдите прямо. Когда Зак остановится, поверните налево, пройдите прямо, поверните направо и зайдите в дверь. Зак перед окном. Выстрелите в серебристый ящичек впереди. Возвращайтесь в коридор, поверните налево, пройдите прямо, еще раз прямо и еще раз прямо. Вы в зале, перед Вами два ящичка. Выстрелите в правый, развернитесь, пройдите прямо, еще раз прямо, еще раз прямо и еще один раз. Поверните направо и зайдите в дверь.

Вы войдете в пещеру. Узнаете? Да, та самая пещера, где Вы уже были, только с другой стороны от расщелины. Чтобы перебраться на другую сторону, надо взломать замок моста. С похожим мы уже встречались. Если не хочется тратить на него время, то 2-4-1-5 — последовательность нажатия кнопок.

Как только мост достигнет другой стороны расщелины, появляются охранники. Их ужасно много. И на пути к подъемнику, с которого все началось, они будут вылезать из самых невероятных мест. Чтобы добиться успеха, понадобится тройная внимательность.

Вы на подъемнике. Зак облегченно вздыхает. Кажется, что все проблемы позади, а они и правда позади. Прыгают вслед за Вами, да еще и с пистолетом в руках. Грозные намерения у док-

тора Корбина. Да, это именно он. И вот уже Зак обезоружен и готовится к смерти, но, как в лучших фильмах, в самую последнюю секунду появляется майор Новелла Корбин, да еще и на самолете. Доктор очень не хочет расставаться с пистолетом, и между отцом и дочкой завязывается спор. Новелла, показывая серьезность своих намерений, делает предупредительный выстрел. Как только она это сделает, нажмите и держите кнопку "вперед". Что произойдет — увидите сами.



А Вам остается последнее сражение в этой игре. Болтающийся под тесными сводами ангара Джампер — легкая добыча для вражеских лазеров. В этой заключительной битве нельзя недооценивать мощь боевых единиц FWA, так что только накопленный Вами боевой опыт может определить исход сражения!!!

### Подведем итоги

Игра стала заметно лучше первой ее версии. Точнее проработана графика, но не хватает ветвистости сценария, когда игрок принимает решение сам, а не двигается по ранее продуманному маршруту, иначе смерть. В общем **Сайберия-2** больше порадует игрока, любящего аркадную стрельбу, нежели любителя разгадывать ребусы.

• • • • •



## Сид Мейер уходит из MicroProse!!

Человек, которого иногда называют "отцом современных компьютерных игр", покидает MicroProse — компанию, одним из основателей которой он является. Сид Мейер, создавший **Civilization**, создает новую компанию под названием Firaxis Software. Там к нему присоединяются Брайан Рейнольдс, дизайнер и программист, об уходе которого из MicroProse мы писали во втором выпуске **PC-EXPRESS**, а также бывший продюсер MicroProse Джекф Бригс.

Эта команда "ответственна" за выпуск таких игр, как **Colonization**,

**Civilization** и **Civilization II, Railroad Tycoon, F15 Strike Eagle**. По утверждению Бригса, новая компания будет сохранять традиционную ориентацию Сида Мейера на стратегические игры. Она будет состоять из небольшой "отборной" группы программистов, музыкантов, художников и дизайнеров, "окружающих" идеальное ядро фирмы, состоящее из Мейера и Рейнольдса.

MicroProse последние несколько месяцев испытывает серьезные финансовые проблемы. За лето была уволена примерно половина персонала фирмы. Для выживания компании могут

понадобиться финансовые инвестиции. Мейер согласился продолжать работать с компанией в роли консультанта до выхода в свет игры **Magic: The Gathering**, который в данный момент планируется на эту осень.

Мейер полагает, что новая компания будет заниматься исключительно созданием и программированием игр, оставляя упаковку и распространение внешним партнерам-издателям. По словам Бригса, Firaxis уже получает предложения от всех основных издателей компьютерных игр, включая MicroProse.

## Ключ к трехмерной революции?

**M**icrosoft выпустила в свет DirectX 2.0 Software Development Kit (SDK), включающий в себя долгожданный Direct 3D Application Programming Interface (API). Этот инструмент должен позволить разработчикам трехмерных игр писать только один набор кодов, и эти игры будут идти на всех разнообразных трехмерных графических платах, которые начали активно поступать в продажу.

Direct3D плотно интегрирован с DirectDraw API, который обрабатывает двумерную и цифровую графику. Он также позволяет emulировать необходимые функции с помощью центрального процессора, если графическая карта не имеет нужной возможности.

Создатели программного обеспечения, особенно игрового последнее время находились "в подвешенном состоянии". С одной стороны, они ждали

выхода этого пакета, а с другой стороны продолжали работать над играми для DOS, чтобы не остаться без готовых продуктов ко времени рождественской торговой лихорадки.

В настоящее время уже имеется где-то четыре-пять различных графических карт с аппаратной поддержкой различных 3D возможностей. Окончательный же вывод о качестве этого пакета можно будет сделать, только когда появятся хотя бы несколько игр, использующих его.

## LucasArts возвращается на Обезьяний остров

Знаменитый пират Лечак вновь возвращается с того света, чтобы беспокоить Гайбраша Трипвуда. Он рассчитывает сделать Элейну Марли своей не-

вестой. В то же время Гайбраш, рассчитывая сам жениться на Элейне, в неведении надевает ей на руку заколдованное золотое кольцо, в результате чего

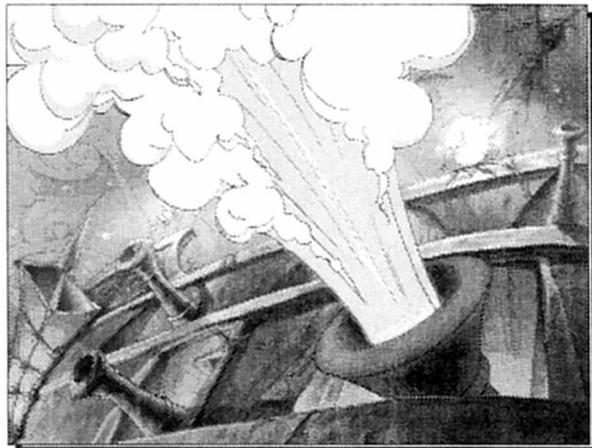
она превращается в золотую статую. Сможет ли Гайбраш снова победить Лечака в этой новой игре под названием **Curse of Monkey Island**.



Любители серии, посвященной Обезьяньему Острову, не забыли необычный юмор и оригинальных персонажей из прошлых игр. Все это в не меньшем количестве должно появиться и в этой игре.

Джонатан Экли, разработавший игру вместе с Ларри Эхерном, говорит, что в предыдущих играх серии была создана исключительно гибкая платформа, особенно с визуальной точки зрения. Новая игра будет содержать все те элементы, которые сделали этот сериал знаменитым, но в новом виде с графикой высокого разрешения, чего нельзя было достичь раньше.

Игра будет построена на точно таким же обра-



зом, как и предыдущие'aventury' фирмы LucasArts. Для того, чтобы пройти игру, Вы должны будете собирать многочисленные предметы и решать разнообразные проблемы.

Предполагается использование нового интуитивного интерфейса, позволяющего собирать, осматривать и использовать предметы и общаться с разнообразными персонажами.

## Кто победит в Звездных Войнах?

**В** первом квартале 1997 года должна выйти новая стратегическая игра фирмы LucasArts **Rebellion**, в которой силы Мятежников и Галактической Империи борются за власть над галактикой в Звездных Войнах (Star Wars). Вы окажетесь вовлечены в соревнование в режиме реального времени, в котором

экспансия и жесткое правление сталкиваются с выживанием и сопротивлением.

В отличие от предшествующих игр в рамках Звездных Войн играющий действует как стратегический командир всех ресурсов планет и боевых сил одной из сторон. Игра рассчитана как на одного пользователя, так и на

вариант "человек против человека". Цель игры – шахматная: захватить в плен одного из главных представителей противника или уничтожить его "штабквартиру".

Звездные Войны предоставили фирме LucasArts очень широкие возможности, и **Rebellion** представляет собой попытку расширить игровую Вселенную Звездных Войн на новые жанры.

## На горизонте – MechWarrior 3

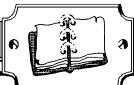
**В** след за грандиозной вспышкой популярности игры **MechWarrior 2** не менее четырех различных компаний создают игры подобного плана. История с приобретением прав и лицензий напоминает борьбу

кланов, описанную в этих играх.

Activision, выпустившая **MechWarrior** и **MechWarrior 2**, опубликует еще одну игру подобного жанра, **Mercenaries** (см. в этом номере раздел "Осенняя лавина'96"). После

этого она уже не будет иметь прав на использование этого титула. Лицензию купил Spectrum Holobyte, который и собирается выпустить **MechWarrior 3**.

Однако, эта фирма не собирается разрабатывать игру самосто-



ятельно. Две фирмы Virtual World Entertainment и FASA, каждая из которых имеет отношение к созданию Все- ленной боевых робо- тов, сливаются, образуя новую компанию, FASA Interactive Technologies, которая и бу-

дет разрабатывать **MechWarrior 3**.

Новая фирма кон- вертирует на PC существующий механизм от Virtual World – **Battle- Tech**. Кроме того, мож- но рассчитывать на глубокую сюжетную ли- нию и миссии, более

адекватно соответствую- ющие Вселенной Bat- tleTech, поскольку та- кой работой будут за- ниматься ее создатели. Однако, до выхода иг- ры в свет, видимо, придется подождать около полутора лет.



Фирма Thrust- Master, изве- стная своими "высокоразвитыми" джойстиками, планирует применить оригинальную рекламную схему в но- вой многопользователь- ской игре **Planetary Raiders**.

## Космическая реклама

В этой игре будет . . . двенадцать космических станций, которыми будут владеть корпорации, уп- равляемые играющими. А спонсировать эти станции будут платными рекламодателями, кото- рые получат возмож- ность разместить на их

"виртуальных корпусах" свою рекламу.

Идея достаточно ори- гинальная, хотя сейчас трудно представить се- бе, какие фирмы захотят поместить свою рекламу таким образом и какое впечатление это произ- ведет на играющих.

## Новости о Wing Commander

**К**рис Робертс, соз- датель и разра- ботчик популяр- ной серии игр Wing Commander покинул Origin/Electronic Arts с целью создания собст- венной компании. Его дальнейшие планы пока что неизвестны.

А Electronic Arts, тем не менее, планирует выпуск **Wing Comman- der 5**. Игра будет соз- даваться полностью с нуля и до ее появления пройдет не менее двух лет. Большая часть воп- росов по поводу ее ди- зайна еще не решены.

Между тем, уже этой осенью выходит в свет серия мультфильмов **Wing Commander** из триадцати получасо- вых эпизодов. Уже в сентябре она должна быть показана по ка- бельному телевидению США.

## Коллекция "Звездных Войн"

**Ч**етыре знаменитых игры серии "Звездных Войн" будут доступны в новой коллекции **LucasArts Archives II: The Star Wars Collection**.

Коллекция включает в себя такие классичес- кие диски как **Rebel Assault**, **Rebel Assault**

**II: The Hidden Worlds, TIE Fighter Collector's CD ROM и Dark Forces Super Sampler Edition**. Кроме того, к коллекции прилагается дополнительный диск под на- званием **Making Magic**, рассказывающий о соз- дании игр из серии Звездных войн.

Калибр игр, вклю- ченных в коллекцию, беспрецедентен, а с учетом дополнительного диска LucasArts рассчи- тывает, что ее захотят приобрести не только любители собственно игр, но и фэны фильмов этой серии.

## Почем нынче игры?

**Ф**инансовые ана- листики утвер- ждают, что компьютерные игры превратились в индуст-

рию, стоящую много миллионов долларов, хотя далеко не все ее участники получают прибыль. По современ-

ным данным, развлече- тельные компьютерные продукты составляют около 22 процентов от всего объема продава- емого программного обеспечения.



## 3DO расширяется

**3DO** объявила о намерении приобрести фирму **New World Computing**, известную своими стратегическими и ролевыми играми, последние из которых – *Heroes of Might & Magic* и *Anvil of Dawn*. Сумма покупки превысит 13 млн. долларов.

Это характеризует рост интереса 3DO к играм для PC. Планируется, что **New World Computing** продолжит свою работу как отдельное целое, но выходящие игры будут публиковаться под маркой 3DO Studios.

За последнее время 3DO поглотила еще несколько фирм, работающих как для PC, так и для современных 64-битных приставок. Это связано с тем, что 3DO хочет утвердить свое присутствие во всех основных жанрах, представляющих интерес для играющих.

## Очень короткие новости

**Philips Media** готовит невероятно крученую аркаду **QAD**, которая должна, по заявлению фирмы, перевернуть все наши представления об этом жанре, еще один не менее претенциозный проект *Down In The Dumps*, делящийся более двух лет ("одна из наиболее прекрасных адвентюрных игр для компьютеров") про семью забавных симпатичных инопланетян, потерпевших катастрофу на Земле и пытающихся вернуться домой, а также очередные имитаторы футбола и гольфа **UEFA Champions League 1996/7** и **City Golf**.



**Mindscape** предлагает крутизнейшее продолжение известной игры **Megarace 2**. Сильно улучшено качество динамической графики, более красочными стали маршруты, теперь Вам придется гонять по изгибающимся на 360 градусов вокруг своей оси узким трассам в жутких инопланетных ущельях. Головокружение обеспечено!

**Psynopsis** анонсировал две новинки. Это квест (который сегодня уже не обходится без action-элементов) с большим количеством анимации, выполненный в мистерио-кибернетическом стиле, под названием **Zombieville**, и **Sentient**, которая, по замыслу авторов, должна дать второе дыхание "вымирающему" жанру RPG. Действие этой игры разворачивается не в мире Орков, а на космической станции, при этом, соответственно, система AD&D забыта, и придумано нечто свое, с более чем 60-ю параметрами на персонаж.



**DF** утбольный ажиотаж, захлестнувший Англию, дает неплохой шанс фирмам, разрабатывающим футбольные симуляторы. **Onside** фирмы Elite сочетает в себе элементы **Player Manager** и **Sensible World Of Soccer**, менеджмента и экшн, причем Вы можете выбрать как любой из этих стилей игры, так и оба одновременно.

**B** недалеком будущем наш мир захватывают безжалостные киборги. Вы должны их уничтожить, попутно совершенствуя свое оружие и решая различные головоломки. Игра **Mayhem** от GT Interactive выполнена в 2.5-мерном виде и напоминает **Crusader**, только с большим объемом action.



**Warner Interactive** выпускает **MIA**, воздушный симулятор войны во Вьетнаме с кучей видеовставок и уникальным графическим ядром динамического полигонального рендеринга, позволяющего достичь скорости 30 полноэкранных кадров в секунду. И еще четыре игры – **Deadlock** – управление ресурсами и менеджмент с музыкальными и видеонаворотами, **The Chaos Engine 2**, продолжение известной игры, **Safe Cracker** в стиле 3D-Action, когда Вам надо взломать как можно больше сейфов в более чем 50-ти комнатах, и **Moto X** для любителей мотоциклетных ралли.



П еренесенная с приставки и, соответственно, значительно улучшенная, игра **Assault Rigs** фирмы Sony перенесет Вас в будущее, когда все человечество увлечено новым видом спорта, проходящем в виртуальном пространстве. Вы сможете попробовать стать "Чемпионом Всемирной Сети", для этого от Вас потребуется прежде всего хорошее знакомство с играми типа **DOOM**. 40 видов огромных взрывов и три ландшафта приятно оживляют игровую атмосферу.



**Л** ицензия на AD&D, принадлежащая сейчас Interplay, стимулирует фирму к выпуску целой серии RPG (вот только каково будет их качество?) – **Blood & Magic**, **Dragondice**, **Descent To Undermountain** и **The Mummy**. Кроме того, успех игр из серии боевых роботов подвиг эту компанию на создание клона **Shattered Steel**. Обещано, лучше, чем **EarthSiege 2**.



**П** родолжает тему ужасов невероятно амбициозный и дорогой проект фирмы Gremlin **Realms of the Haunting**, выполненный в мрачном готическом стиле с более чем 120 минутами прекрасного видео. Для любителей чего-нибудь более спокойного предлагаются неведомо какая по счету версия гольфа **Actua Golf**, две

фантастических стрелялок **Hardwar** и **Sand Warriors**, и клон "Колонизации" под названием **Fragile Allegiance**.



**И**звестная по серии симуляторов Maxis выпускает трехмерную стрелялку с элементами стратегии **Mindwarp**, когда Вы в специальной капсуле путешествуете по организму человека, борясь с плохими "чужими" вирусами с помощью своего бортового вооружения и при поддержке "хороших" антител. Графика и цветовые палитры просто уникальны! Однако и старая серия не забыта. **SimGolf** содержит редактор местности, задание различных параметров гольфа и т. п., но в этой нише конкуренция слишком остра.



**Н**е отстает от такого перспективного направления и Sierra. Ее игра **Mission Force: Cyber Storm** с уникальным графическим ядром и мощными алгоритмами искусственного интеллекта должна создать, по мнению фирмы, сильную конкуренцию другим играм-баталиям боевых роботов.



**Н**е очень известная 7th Level тем не менее мечтает прославиться с помощью **Dominion**, сюжет которой основан на другой игре этой фирмы **Gnome**, а стиль представляется собой стратегию типа **Command &**

**Conquer** с видом с высоты птичьего полета.



**E**mpire Interactive готовит к выпуску авиаимитатор **Flying Corps** времен Первой Мировой. Судя по картинкам из игры, это будет что-то уникальное! Такого качества изображения не удавалось достичь еще ни одной из фирм.



**N**ovalogic полностью переработала свои алгоритмы трехмерной графики под название **Voxel Space 3D**, и выпускает на их основе улучшенные версии старых игр **Armoured Fist 2** и **Comanche 3**.



**D**otmark готовит очередную космическую стрелялку **Terracide** с множеством различных вооружений и боевых кораблей. Должно получиться очень красиво и... не очень оригинально.



**Л**юбителям футбола английская фирма British Telecom с помощью мультиигровой системы Wireplay представляет возможность проведения компьютерных турниров между множеством игроков. Все это реализовано в игре **Wireplay Tournament EURO 96**.

A Impression, автор **Ultimate Soccer Manager**, работает над продолжением этой отличной игры.



✓ Ролевые книги-игры из серии "Путь Героя".



✓ Полиграфические издания:

PC-Forum, PC-Help,  
PC-Express, CD-ROM-Review

PC-Express

PC-Forum

PC-Help



✓ Электронные журналы:

PC-Review-94 (выпуски 1...10)  
PC-Review-95 (выпуски 11...22)  
PC-Review-96 (текущие выпуски)



- Москва, радиорынок в Митино (суб., воскр. с 9 до 15). Метро "Тушинская", далее автобусом; или электропоездом до пл. Трикотажная Рижского напр.
- Москва, "Московский Дом Книги", ул. Новый Арбат, д. 26.
- Москва, "БиблиоГлобус", ул. Мясницкая, д. 6.
- Москва, Фирма "ВАМ-1". Токмаков переулок, дом 21/2, стр. 3, комн. 1, метро "Курская", далее по ул. Казакова до Токмакова пер. тел. 267-37-68 или 924-73-86.
- Екатеринбург, ул. Челюскинцев, 23. Магазин "Книги" (у ж/д вокзала).
- Екатеринбург, ул. К. Либкнехта, 16, маг. "On-Line"
- Екатеринбург, магазин "Электроника", Первомайская, 16.
- Екатеринбург, Фирменные киоски газеты "Комсомольская Правда" фирмы "Спектр": Площадь 1905г.; ул. 8-го Марта/Большакова; ул. Азина/Свердлова; ул. Бардина, 21; универсам "Белореченский"; универсам "Заречный"; проспект Ленина/Гагарина; ул. Крауля/Пирогова; ул. Заводская/Фролова; ул. Блюхера (окружной универмаг); ул. Тверишина (площ. Обороны); ул. Малышева/Луначарского; просп. Космонавтов, 3-й км; просп. Космонавтов, 52; 40 лет Октября/Уральский рабочий.
- Одесса, AcashiSoft, тел. 33-71-71. Широкий выбор CD-ROM изданий и литературы по программному обеспечению.
- Тольятти, маг. "Факел"; маг. "Новинка"
- Ярославль, ул. Свободы, д. 36 (казармы). Фирма "Пролог". Тел. 32-00-66. Здесь же Вы можете приобрести программное обеспечение на CD ROM и необходимые узлы и комплектующие.
- Украина, г. Днепропетровск, ул. Шевченко, 34, фирма "ЭКОС"

**Вниманию оптовых покупателей! Сведения о Ваших торговых точках публикуются бесплатно.**

Отпечатано в типографии Росморфлота

Тираж 5000 экз. Зак.

**PC-Review** — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издается с 1994 года. В январе 1996 года вышел в свет 23-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дисках 1.44 (HD) в запакованном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначение для развития самодеятельного творчества.

**PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по объему содержания журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий.**

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

**С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержательности в сумме даже превосходящие своего "прапородителя".**

Все издания мы рассылаем по, почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо призательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

**125124, Москва, а/я 70  
Тел./факс: (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su**

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

**PC-Forum** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

**PC-Help** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

**PC-Express** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждет в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

**CD-ROM-Review** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

# СУБЕРИА 2

---

## Полное решение

